

SID MEIER'S CIVILIZATION V



TABLE DES MATIÈRES

Chapitre 1 - Au commencement 3

Introduction 3

À propos de ce manuel 3

La Civilopédia 3

Configuration système 4

Installation 4

Steam 5

Les didacticiels 7

Commencer une partie 8

Site Internet de Civilization V 12

Sauvegarde et chargement d'une partie 13

Difficulté de jeu 14

Écran des options 15

Chapitre 2 : Principes fondamentaux 17

Introduction 17

Système de tours dans Civilization V 17

Civilisations et dirigeants 18

Conseillers 19

Interface 20

Brouillard de guerre 22

Écrans d'informations du jeu 24

Terrain 28

Ressources 36

Unités 45

Mouvement 51

Combat 55

Barbares et ruines 66

Villes 69

Bâtiments 78

Nourriture et croissance de ville 80

Culture 83

Technologie 85

Ouvriers et aménagements 89

Bateaux-ateliers 95

Doctrines sociales 96

Cités-états 99

Personnages illustres 102

Or 106

Bonheur 110

Âges d'or 112

Merveilles 113

Diplomatie 115

Victoire et défaite 120

Section 3 : Règles avancées 125

Combat aérien 125

Armes nucléaires 131

Liste des unités 133

Promotions des unités 152

Liste des merveilles 161

Liste des bâtiments 169

Liste des civilisations 180

Mode multijoueur de Civilization V 198

Mods 200

ModBuddy et le SDK de World Builder 202

Crédits 203

Résumé et Tableaux 210

Tableau des doctrines 210

Tableau des terrains 213

Tableau des caractéristiques de terrain 213

Raccourcis clavier 214

Tableau des unités 215

Tableau des bâtiments 223

Tableau des merveilles 226

Tableau des projets 227

Tableau des ressources 227

Tableau des aménagements 229

Tableau des technologies 230

Assistance produit 233

Garantie limitée pour logiciel ; Accord de licence et divulgation des données confidentielles 234

Index 238

CHAPITRE 1 - AU COMMENCEMENT

INTRODUCTION

Bienvenue dans Sid Meier's Civilization V ! Dans ce jeu, vous incarnez l'un des plus grands dirigeants de l'histoire du monde dans une lutte pour la suprématie guerrière, diplomatique, technologique, culturelle et économique. Civilization V offre une grande liberté de choix : développerez-vous le potentiel militaire de votre peuple, sa culture, sa diplomatie ou sa technologie, ou serez-vous piétiné par les roues des chariots de tribus ennemies pour finir aux oubliettes de l'Histoire?

Grand chef, votre peuple a les yeux fixés sur vous ! Saurez-vous le mener vers la grandeur en bâtissant un empire à l'épreuve du temps?

Bonne chance et amusez-vous bien !

À propos de Civilization V

Civilization V est le cinquième opus du célèbre jeu né dans les années 90. Il s'agit de la meilleure et de la plus ancienne simulation informatique historique encore sur le marché. Elle s'est imposée grâce à la richesse de son jeu et à son caractère addictif si particulier.

Nous pensons que *Civilization V* est digne de ses prédécesseurs. Il propose de nouvelles règles en matière de déplacement et de combat, il bénéficie d'une révision des politiques économiques et sociales, il innove dans le domaine des mods (variantes créées à partir du jeu) et du multijoueur et offre un contenu sonore et graphique nettement enrichi. Nous espérons qu'il vous plaira.

À PROPOS DE CE MANUEL

Vous trouverez dans ce manuel toutes les informations nécessaires pour pouvoir jouer à *Civilization V*. Il est divisé en trois chapitres : "Au commencement" (que vous êtes en train de lire), "Principes fondamentaux", qui contient tout ce qu'il faut savoir pour lancer une partie et jouer (au moins jusqu'à l'Ère industrielle), et "Règles avancées" qui détaille le combat aérien, les armes nucléaires, le mode multijoueur, les mods (création de scénarios), les crédits, l'assistance technique et les informations toujours très populaires du copyright.

Comme toujours, nous pensons que la meilleure façon de se familiariser avec *Civilization V* est de consulter les didacticiels accessibles via le menu principal ou de vous jeter à l'eau et de jouer directement en vous référant à ce manuel et à la Civilopédia incluse dans le jeu (voir ci-après) quand le besoin s'en fait sentir. Vous pouvez également lire ce document d'un bout à l'autre, mais ce n'est pas indispensable pour pouvoir jouer.

LA CIVILOPÉDIA

La Civilopédia est une base de données intégrée très complète. Pour l'ouvrir, appuyez sur F1 ou cliquez sur AIDE en haut de l'écran principal.

La Civilopédia est divisée en plusieurs sections principales, chacune représentée par un

onglet en haut de l'écran. Cliquez sur un onglet pour consulter la section correspondante, puis trouvez le sujet qui vous intéresse via la barre de navigation à gauche.

La section «Concepts de jeu» de la Civilopédia propose une version légèrement condensée de ce manuel divisée en brefs articles. Cela devrait vous dissuader de perdre ce manuel ou même de renverser un soda dessus.

CONFIGURATION SYSTÈME

Configuration minimale requise :

Système d'exploitation : Windows® XP SP3

Processeur : Intel Core 2 Duo 1.8 GHz ou AMD Athlon X2 64 2.0 GHz

Mémoire : 2 Go de RAM

Espace disque dur : 8 Go disponible

Lecteur de DVD-ROM : Nécessaire pour l'installation depuis un disque

Carte graphique : ATI HD2600 XT 256 Mo ou supérieure, NVIDIA 7900 GS 256 Mo ou supérieure, ou carte graphique intégrée Core i3 ou supérieure

Carte son : Carte son compatible DirectX® 9.0c

DirectX® : version 9.0c

Connexion internet : Requise pour l'activation initiale du jeu et les parties en multijoueur

Configuration recommandée :

Système d'exploitation : Windows Vista SP2 / Windows 7

Processeur : Quad Core 2.4 GHz

Mémoire : 4 Go de RAM

Carte graphique : 512 Mo ATI 4800 ou supérieure, 512 Mo nVidia 9800 ou supérieure

Connexion internet : Connexion internet à haut débit recommandé

INSTALLATION

Selon la façon dont vous avez acquis *Civilization V*, deux méthodes d'installation sont possibles.

Installation à partir d'un DVD-ROM

Si vous avez acheté Sid Meier's Civilization V au format DVD-ROM, insérez ce dernier dans le lecteur adéquat. Vous devrez choisir la langue du jeu avant de lancer l'installation. Au cours de l'installation, le logiciel vous demandera d'installer Steam s'il n'est pas déjà installé sur votre ordinateur. Vous devrez ensuite vous connecter à votre compte Steam. Suivez les instructions qui s'affichent à l'écran pour terminer l'installation.

Remarque : vous devez être connecté à Internet pendant le processus d'installation. Il vous sera peut-être demandé d'entrer un code produit. Celui-ci est indiqué au dos du manuel.

Version achetée sur Steam

View Games Library

Activate a Product on Steam...

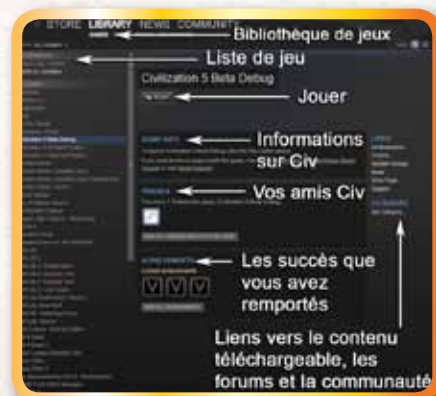
Manage Gifts and Guest Passes...

Add a Non-Steam Game to My Library...

Si vous avez acheté le jeu dans le magasin Steam en ligne, il s'affiche automatiquement dans votre liste de jeux. Cliquez sur *Civilization V* pour afficher la page du jeu.

Cliquez sur le bouton Installer en haut de la page pour lancer l'installation.

Vous pouvez également choisir d'ajouter une version boîte de *Civilization V* achetée dans un magasin classique à votre compte Steam. Depuis l'onglet Mes Jeux, cliquez sur Activer un produit sur Steam... et acceptez les conditions d'utilisation. Saisissez votre clé produit dans le champ prévu à cet effet et cliquez sur Suivant. Vous pouvez à présent télécharger et jouer à votre exemplaire de *Civilization V* comme si vous l'aviez acheté directement dans le magasin Steam.



Connexion Internet

La première fois que vous jouez à *Civilization V*, une connexion active à Internet est nécessaire. Par la suite, vous n'aurez aucune obligation d'être connecté à Internet, sauf, évidemment, si vous souhaitez jouer en multijoueur.

Si vous avez acheté le jeu dans le magasin Steam, il vous faudra une connexion Internet pour télécharger tous les fichiers du jeu.

Même si ce n'est pas indispensable pour jouer, il vous faudra également une connexion Internet pour acheter du contenu téléchargeable officiel ou rechercher des mods.

STEAM

Civilization V est accessible par Steam, plateforme de jeu et de distribution en ligne. Steam permet des mises à jour automatiques, un accès simple au contenu téléchargeable et constitue un moyen rapide de retrouver vos amis pour une partie multijoueur.

Steam est nécessaire pour pouvoir jouer à *Civilization V*, et une connexion Internet sera indispensable uniquement la première fois que vous lancerez le jeu. Pour plus d'informations, consultez la section «Installation» ou rendez-vous sur <http://store.steampowered.com>.

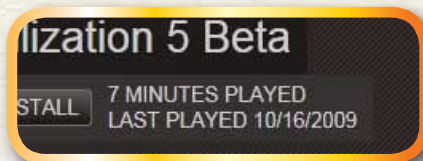
Installation

Veuillez vous référer à la section «Version achetée sur Steam» pour plus de détails sur la procédure d'installation de *Civilization V* via Steam.

Page de jeu

Vous pouvez obtenir des informations sur Civilization V depuis l'interface de Steam dans l'onglet Mes Jeux, en cliquant sur Civilization V dans la liste des jeux qui s'affiche. La page Civilization V contiendra des informations sur le jeu et proposera des liens vers les forums et le support technique de Steam (au cas où vous auriez un problème). Vos amis qui possèdent également ce jeu seront affichés, ainsi que les Succès que vous aurez débloqués.

Cliquez sur le bouton Lancer en haut de la page pour lancer le jeu.



Correctifs, Mises à jour, Contenu téléchargeable

Steam recherchera automatiquement les mises à jour et les appliquera à votre jeu le cas échéant, plus besoin de fouiller Internet à la recherche d'informations sur une mise à jour ! Vous pouvez également acheter du contenu téléchargeable (DLC) depuis Steam. Revenez régulièrement pour obtenir les toutes dernières actualités sur les cartes, les mods, les scénarios disponibles ainsi que sur les nouveaux téléchargements.

Interface en cours de jeu

Vous pouvez afficher l'interface de Steam en cours de jeu en appuyant sur Maj + Tab.

Succès

Au fil du jeu, vous pourrez débloquer des Succès : des récompenses pour avoir accompli certaines performances. Certains Succès sont faciles à obtenir, comme gagner une partie en incarnant George Washington. D'autres exigeront plusieurs parties et beaucoup d'efforts. La liste de tous les Succès à débloquer est disponible sur la page de jeu *Civilization V* de Steam.

Si vous jouez hors ligne au moment où vous remplissez les conditions d'un Succès, le jeu enregistre cette information et débloquera le Succès la prochaine fois que vous vous connecterez à Steam.

Rendez-vous régulièrement sur Steam, de nouveaux Succès seront diffusés avec certains packs de contenu téléchargeable.

LES DIDACTICIELS

Les didacticiels sont conçus pour vous aider à comprendre comment jouer. Vous trouverez deux sortes de didacticiels dans Civilization V : le système «Apprendre en jouant !», et les cinq didacticiels «guidés».

Suivre les didacticiels

Une fois le logiciel installé, commencez une partie (voir section «Commencer une partie»). Dans le menu principal, cliquez sur Solo, puis sur Didacticiel.

Cliquez sur l'un des six didacticiels, puis sur «Lancer didacticiel».



Types de didacticiels

Apprendre en jouant!

Ce didacticiel lance une partie au niveau Débutant sur une toute petite carte. Vos conseillers sont paramétrés pour une assistance maximale, ce qui signifie qu'ils feront irruption sur l'écran assez souvent pour vous abreuver de conseils. Il s'agit cependant d'une vraie partie de Civilization V et vous pourrez donc y découvrir tous les aspects du jeu, voire même connaître la défaite.

Didacticiels «guidés»

Il ne s'agit pas de parties réelles, mais de cours sur certains des principaux aspects du début de partie : les déplacements, la fondation de villes et les combats notamment. Chaque didacticiel propose un ensemble d'objectifs simples et s'achève lorsque vous les avez atteints. Après avoir suivi ces didacticiels, vous pouvez essayer «Apprendre en jouant !» ou vous lancer dans une partie sans assistance.

Les didacticiels «guidés» sont :

Didacticiel n°1 : Mouvement et exploration

Didacticiel n°2 : Fondation de villes

Didacticiel n°3 : Améliorer les villes

Didacticiel n°4 : Combat et conquête

Didacticiel n°5 : Diplomatie

Conseillers

Vos conseillers peuvent vous aider efficacement pendant une partie, si vous le souhaitez. Consultez la page 29 de ce manuel pour plus de détails sur les conseillers.

COMMENCER UNE PARTIE

Après avoir installé le jeu, double-cliquez sur son raccourci, parcourez vos dossiers pour ouvrir le fichier exécutable de Civilization V, ou bien connectez-vous à Steam pour le lancer.

Profitez de la cinématique d'introduction (ou appuyez sur la barre d'espace pour la passer), cliquez sur le bouton Solo du menu principal, puis sur Jouer pour lancer une partie avec les paramètres par défaut. La partie commence aussitôt.

Si vous souhaitez déterminer la difficulté du jeu, la taille de la carte, le choix de la civilisation à diriger et ainsi de suite, cliquez sur Paramétrer la partie. Quand vous êtes prêt, cliquez sur Lancer la partie.

Ces étapes simples vous permettent de lancer immédiatement une partie. Si vous voulez en savoir plus sur les options de jeu, poursuivez votre lecture.



Menu principal

Le menu principal s'affiche à la fin de la cinématique d'introduction. Il propose les options suivantes :

SOLO

Cliquez ici pour paramétrer et lancer une partie solo (voir la section « Écran solo » plus bas).

MULTIJOUEUR

Cliquez ici pour disputer une partie à plusieurs. Consultez la section « Mode multijoueur de Civilization V » à la page 198.

MODS

Cliquez ici pour jouer avec un mod (une modification d'un monde de *Civilization V* créé par l'équipe officielle ou par des passionnés, voire par vous-même) ! Cliquez ici si vous voulez vous lancer dans la création de votre propre mod.

OPTIONS

Cliquez ici pour afficher l'écran des options de jeu. Vous pourrez y modifier certaines règles du jeu ainsi que les paramètres graphiques et sonores. Consultez la section « Écran des options » à la page 15.

AUTRES

Cliquez ici pour accéder au Panthéon et aux crédits du jeu.



Écran solo

Vous pouvez accéder à cet écran via le menu principal. Cet écran propose les options suivantes :

JOUER

Cliquez sur ce bouton pour lancer une partie avec les paramètres par défaut actuels. Après avoir fait une partie, ce bouton vous permet de lancer une partie avec une configuration identique à celle de la partie précédente.

PARAMETRER LA PARTIE

Ce bouton affiche l'écran de configuration où vous pouvez choisir une civilisation, un niveau de difficulté, une taille de cartes, etc. Voir la section «Ecran Paramétrer la partie» à la page 10.

CHARGER UNE PARTIE

Ce bouton affiche l'écran Sauvegarder/Charger, où vous pouvez charger et reprendre une partie préalablement sauvegardée. Consultez la section «Sauvegarder une partie» à la page 13 pour plus de détails.

DIDACTICIEL

Cliquez sur ce bouton pour afficher la liste des didacticiels du jeu. Consultez la section «Les didacticiels» à la page 7 pour plus d'informations sur les didacticiels.

RETOUR

Ce bouton vous renvoie au menu principal.



Ecran Paramétrer la partie

Cet écran vous permet de paramétrer votre partie. Il contient 5 sections principales. Cliquez sur une section pour modifier le paramètre correspondant.

Dirigeant

Cliquez sur le bouton Dirigeant pour choisir un dirigeant et la civilisation qui lui est associée. L'écran Choix de la civilisation dresse la liste de tous les dirigeants et de toutes les civilisations proposées. Il affiche également le trait de caractère du dirigeant (compétence spéciale) et les unités et bâtiments exclusifs de sa civilisation. Parcourez la liste et sélectionnez la civilisation que vous voulez bâtir et diriger. En haut de la liste se trouve le bouton «Dirigeant aléatoire». Cliquez dessus pour incarner un dirigeant choisi au hasard.

Lorsque vous avez fait votre choix, vous êtes renvoyé à l'écran Paramétrer la partie.

Type de carte

Cliquez ici pour choisir un type de carte. Vous disposez d'au moins trois possibilités, ainsi que du bouton Type de carte aléatoire (d'autres types de cartes seront peut-être ajoutées au téléchargement après la sortie du jeu). Les trois premiers choix sont :

CONTINENTS

Monde similaire à la Terre avec plusieurs grands continents et quelques petites îles.

PANGÉE

Monde constitué d'un seul continent gigantesque et, éventuellement de quelques petites îles.

ARCHIPEL

Monde constitué de nombreuses îles, grandes et petites mais sans vrai continent. C'est le monde idéal si vous aimez la marine !

Taille de la carte

Il existe six tailles différentes, plus le bouton Taille de carte aléatoire. La taille de la carte détermine également le nombre de civilisations et de cités-états de la partie. «Duel» est la taille la plus petite et «Énorme» la plus grande.

Passez le curseur sur les différentes tailles disponibles pour voir combien de civilisations/cités-états elles accueillent.

Niveau de difficulté

Cette option vous permet de déterminer le niveau de difficulté de la partie, de «Colon», le plus facile, à «Divinité», extrêmement difficile. La difficulté influe sur de nombreux paramètres, du niveau de l'intelligence artificielle de vos adversaires à la valeur des trésors que vous pouvez découvrir en explorant des ruines antiques. Consultez la section «Difficulté du jeu» à la page 14 pour plus de détails.

Vitesse de jeu

Cette option détermine la durée des différentes tâches accomplies dans le jeu comme la construction de bâtiments, la recherche de technologies, et ainsi de suite. Au niveau «Rapide», les parties sont frénétiques. «Normale» est la vitesse par défaut du jeu, conseillée pour les nouveaux joueurs. «Épique» et «Marathon» augmentent la durée requise pour accomplir à peu près n'importe quelle tâche. Essayez-les après quelques parties en vitesse «Normale».

Bouton Aléatoire

Le bouton Aléatoire, en bas de l'écran Paramétrer la partie, réinitialise vos choix de dirigeant/civilisation et de type de carte en les passant en «Aléatoire». Le niveau de difficulté et la vitesse de jeu ne sont jamais aléatoires.



Réglages avancés

Les réglages avancés vous offrent d'autres options de personnalisation de partie. Cliquez sur le bouton Réglages avancés de l'écran Paramétrer la partie pour y accéder.

Vous pouvez déterminer librement le nombre de joueurs IA et de cités-états contre lesquels vous souhaitez jouer, définir la vitesse de jeu, la taille de la carte et bien d'autres paramètres. Cliquez sur Lancer la partie quand vous êtes prêt, ou sur Retour pour revenir à l'écran Paramétrer la partie.

Lancer la partie

Cliquez ici pour lancer une partie avec les paramètres que vous avez définis.

Retour

Ce bouton vous renvoie à l'écran précédent Solo.

SITE INTERNET DE CIVILIZATION V

Le site Internet de Civilization V est une ressource précieuse pour en apprendre plus sur les mécanismes et les astuces du jeu, pour consulter les blogs des développeurs, pour rencontrer la communauté du jeu, et pour connaître les dernières nouvelles concernant les mods. Rendez-vous sur ce site pour découvrir l'actualité, les mises à jour et d'autres informations sur l'univers de Civilization V !

www.civilization5.com

SAUVEGARDE ET CHARGEMENT D'UNE PARTIE

Vous pouvez sauvegarder ou charger une partie de Civilization V à tout moment.

Sauvegarder une partie

Pour sauvegarder une partie, affichez l'écran principal et fermez toutes les fenêtres en attente d'une réponse. Cliquez sur le bouton Menu depuis l'écran principal, puis sur Sauvegarder la partie.

Écran de sauvegarde

Cliquez sur Sauvegarder pour sauvegarder la partie avec le nom par défaut. Vous pouvez aussi renommer la sauvegarde : tapez simplement le nom de votre choix à la place du nom par défaut et cliquez sur Sauvegarder. La partie sera sauvegardée et vous serez renvoyé à votre partie en cours.



Emplacement des sauvegardes

Les parties sont sauvegardées dans le répertoire Windows Mes Documents\My Games. Par exemple, si votre nom d'utilisateur sur votre ordinateur est Robert, vos sauvegardes se trouveront dans :

Robert\Mes Documents\My Games\Sid Meier's Civilization 5\Saves\single.

Vous ne pouvez pas sauvegarder par défaut vos parties dans un autre répertoire.

Charger une partie

Au début d'une partie

Dans le menu principal, cliquez sur Solo, puis sur Charger une partie. L'écran de chargement apparaît alors.

En cours de jeu

Affichez l'écran principal et appuyez sur CTRL + I, ou cliquez sur le bouton Menu, puis sur Charger une partie.

Écran de chargement

Une fois cet écran affiché, cliquez sur le nom de la partie que vous souhaitez charger, puis sur Charger partie. La partie se charge et reprend à l'endroit où vous l'aviez sauvegardée.



Sauvegardes spéciales

Sauvegardes automatiques

Le logiciel sauvegarde automatiquement la partie à chaque tour (vous pouvez modifier la fréquence des sauvegardes depuis l'écran des options). Pour charger une sauvegarde automatique, affichez l'écran de chargement de partie, puis cliquez sur le bouton «Sauv. auto». Sélectionnez la sauvegarde automatique que vous souhaitez charger et cliquez sur

le bouton Charger partie. La sauvegarde automatique est alors chargée et vous pouvez reprendre la partie.

Sauvegarde rapide

Une autre option de sauvegarde vous est offerte, la sauvegarde rapide, particulièrement utile lorsque vous êtes pressé. Appuyez sur F11 pour effectuer une sauvegarde rapide de votre partie. La partie est alors sauvegardée sans autre opération de votre part. Vous ne pouvez faire qu'une sauvegarde rapide à la fois : toute sauvegarde rapide ultérieure écrase la sauvegarde rapide actuelle.

Appuyez sur F12 pour charger la sauvegarde rapide.

DIFFICULTÉ DE JEU

La difficulté du jeu influe sur différents facteurs, parmi lesquels la puissance de départ de vos adversaires IA ou la vitesse à laquelle se développe votre civilisation.

Niveaux de difficulté

Voici les niveaux de difficulté, du plus simple au plus ardu :

Colon

Chef tribal

Seigneur de guerre

Prince

Roi

Empereur

Immortel

Divinité

Effets de la difficulté

Prince est le niveau standard. À ce niveau, ni vous, ni vos adversaires IA ne bénéficiez de bonus particuliers. Dans les niveaux inférieurs à «Prince», vous êtes avantagé en bonheur et coût d'entretien, et vous avez plus de chance en explorant les ruines antiques. En outre, les barbares sont moins agressifs et moins intelligents.

Dans les niveaux supérieurs à «Prince», les adversaires IA reçoivent des bonus de plus en plus importants en développement de ville, production et technologie. Ils peuvent même profiter d'unités supplémentaires et de technologies gratuites au début de la partie.

ÉCRAN DES OPTIONS

L'écran des options permet de modifier un certain nombre de paramètres du jeu. Il est divisé en quatre parties. Cliquez sur l'une d'entre elles (en haut de l'écran) pour modifier ces paramètres.

Options de jeu

Pas d'infobulle de récompense : cliquez dessus pour désactiver les infobulles de récompenses (technologie, ruines antiques, etc.). Cette option est souvent choisie par les joueurs expérimentés pour les parties en multijoueur difficiles.

Pas de recommandation de case : désactive les recommandations faites lorsque des colons ou des ouvriers sont sélectionnés.

Afficher les informations de production pour les unités civiles : affiche sur la carte les informations sur la production lorsqu'une unité civile est sélectionnée.

Pas d'infobulle d'aide : supprime les textes explicatifs dans les infobulles de base, laissant simplement les données brutes.

Chrono. fin de tour (multijoueur) : active le compte à rebours de fin automatique de tour pour les parties multijoueur.

Chrono. fin de tour (solo) : active le compte à rebours de fin automatique de tour pour les parties solo.

Décalage des infobulles 1 et 2 : détermine le délai d'apparition des infobulles après le passage du curseur sur les cases d'une carte.

Niveau d'aide : détermine le degré d'assistance des conseillers.

Réinitialiser messages des conseillers : réinitialise le système d'assistance apportée par les conseillers pour faire apparaître de nouveau les messages initiaux.

Options d'interface

Tours avant sauv. auto : permet de déterminer la fréquence des sauvegardes automatiques. Consultez la section «Sauvegarde et chargement d'une partie» pour plus de détails.

Sauv. auto. conservées (max.) : détermine le nombre de sauvegardes automatiques que le programme conservera avant d'écraser les plus anciennes.

Interface taille automatique : permet au jeu de choisir la taille d'interface la plus adaptée à votre résolution d'écran.

Interface réduite : oblige le jeu à utiliser la plus petite version de l'interface, quelle que soit votre résolution d'écran.

Mode zoom curseur modifié : lorsque vous faites un zoom arrière, la caméra recule normalement au lieu de prendre le curseur comme point de visée.

Afficher toutes les infos des doctrines : toutes les doctrines seront visibles dans l'écran des doctrines sociales, quelles que soient les ères et les catégories débloquées.



Langue : définit la langue des contenus écrits dans le jeu.

Langue parlée : définit la langue entendue dans le jeu.

Options vidéo

Résolution : affiche les résolutions d'écran disponibles.

Anticrénelage : activez cette option pour adoucir les graphismes dans le jeu. La qualité du résultat dépend de la puissance de votre matériel!

Plein écran : permet de choisir entre le jeu en plein écran ou dans une fenêtre.

Synchronisation verticale : activez cette option pour éviter les coupures vidéo en fixant le nombre d'images par seconde (laissez cette option activée si vous n'êtes pas un utilisateur expérimenté).

Vue stratégique détaillée : force le jeu à utiliser des textures plus fines, vous permettant de zoomer davantage sur la vue stratégique. Cette option peut affecter les performances de jeu de votre ordinateur.

Options de performance

Au démarrage, le jeu détecte automatiquement les paramètres suivants afin d'optimiser les performances (veuillez noter que toutes les options peuvent ne pas être disponibles pour toutes les versions de DirectX). Si vos performances de jeu sont insuffisantes, essayez de passer certaines de ces options de «Haut» à «Bas».

Qualité des vidéos des dirigeants : affecte la qualité d'affichage des vidéos mettant en scène les dirigeants.

Détails de l'interface : affecte la qualité graphique de l'interface.

Qualité des ombres : affecte la qualité des ombres des unités, bâtiments et d'objets autres que le terrain.

Qualité brouillard de guerre : affecte la qualité du brouillard de guerre.

Niveau de détails (terrain) : fixe le niveau de détails des textures pour le terrain.

Niveau de mosaïque (terrain) : fixe le niveau de détails des meshes pour le terrain.

Qualité des ombres (terrain) : fixe la qualité des ombres du terrain.

Qualité de l'eau : fixe la qualité de l'eau.

Qualité des textures : fixe la qualité des textures utilisées dans le jeu.

Options audio

Dans cet écran, vous pouvez régler le volume des différentes pistes audio du jeu.

Volume musique : règle le volume de la musique de fond.

Volume bruitages : règle le volume des effets sonores (explosions, cris de guerre, etc.).

Volume ambiance : règle le volume des bruits d'ambiance (oiseaux, vagues, etc.).

Volume voix : règle le volume des voix des conseillers et des dirigeants rivaux.

Qualité audio : règle le niveau de qualité de tous les audios.

Cliquez sur Accepter pour appliquer les modifications que vous avez faites dans l'écran des options.

CHAPITRE 2 : PRINCIPES FONDAMENTAUX

INTRODUCTION

Ce chapitre du manuel propose une vue d'ensemble de Sid Meier's Civilization V. Il contient tout ce que vous devez savoir pour commencer une partie. Lorsque vous vous sentirez prêt, consultez le chapitre «Règles avancées» pour plus d'informations sur les phases avancées du jeu, sur le mode multijoueur et sur les mods.

N'oubliez pas non plus la Civilopédia consultable dans le jeu. Consultez la page 3 pour plus de détails sur la Civilopédia.

SYSTÈME DE TOURS DANS CIVILIZATION V

Présentation

Il y a deux systèmes de tours dans Civilization V. Le système classique pour les parties solo est le «tour par tour» (voir ci-dessous), alors que les parties multijoueur se déroulent en «tours simultanés».

Tour par tour

Une partie solo de Civilization V se déroule au tour par tour : vous déplacez vos unités, vous conduisez votre diplomatie, vous gérez vos villes, etc., puis c'est au tour de chacun de vos adversaires, puis c'est à nouveau à votre tour, et ainsi de suite jusqu'à ce que l'un de vous remporte la victoire.

Tours simultanés

Une partie multijoueur se déroule en tours simultanés. Dans ce type de partie, vous et vos adversaires jouez en même temps. Tous les joueurs déplacent leurs unités, conduisent leurs missions diplomatiques et gèrent leurs villes simultanément. Lorsque chacun a fait ce qu'il voulait faire, le tour prend fin et un autre commence. Dans ce type de partie, vous pouvez aussi utiliser un chrono de fin de tour.

Les parties en tours simultanés sont très amusantes mais elles ne sont pas faciles à contrôler. Nous vous recommandons de bien vous entraîner à Civilization V en tour par tour avant de vous lancer.

CIVILISATIONS ET DIRIGEANTS

Chaque civilisation du jeu est unique. Chaque dirigeant possède un trait de caractère spécifique, qui confère à sa civilisation un certain avantage dans le jeu. En outre, chaque civilisation bénéficie d'unités et/ou de bâtiments uniques, qui apparaissent, pour certains tôt dans la partie, pour d'autres plus tardivement. La bonne connaissance des forces de sa civilisation, et des faiblesses des civilisations rivales, constitue l'un des aspects les plus importants du jeu.

Et l'un des plus payants !

Tous les traits de caractère, unités et bâtiments uniques sont indiqués sur l'écran Paramétrer la partie, au moment où vous choisissez votre civilisation. Vous pouvez également consulter la section «Civilisations» de la Civilopédia et la page 174 de ce manuel.



Traits de caractère des dirigeants

Comme expliqué ci-dessus, chaque dirigeant possède un trait de caractère unique, qui lui confère certains avantages dans le jeu. Par exemple, Ramsès II d'Égypte est un «Bâtisseur de monuments», ce qui augmente la vitesse de construction de merveilles pour l'Égypte. Le trait de caractère de Gandhi est la «Croissance démographique», ce qui permet à l'Inde de développer de plus grandes villes tout en limitant le mécontentement de leurs habitants. Gardez toujours à l'esprit le trait de caractère de votre dirigeant lors d'une partie, il peut vous donner un vrai avantage.

Unités exclusives

Chaque civilisation possède une ou plusieurs unités exclusives, chacune se substituant à une unité standard en améliorant sa puissance. Par exemple, la Grèce dispose de la cavalerie des Compagnons, qui remplace l'unité des cavaliers, à laquelle elle est supérieure. La Grèce peut aussi compter sur le redoutable hoplite à la place du lancier. Autant dire que la Grèce est dangereuse dès le début de partie !

De son côté, l'Allemagne produit un Panzer qui remplace le char standard utilisé par les autres civilisations. Si l'Allemagne survit à la puissance précoce de la Grèce, elle pourra profiter d'un avantage sur cette dernière plus tard dans la partie.

Bâtiments exclusifs

Certaines civilisations peuvent aussi construire des bâtiments exclusifs. Comme pour les unités, ces bâtiments remplacent les bâtiments standard dont les autres civilisations disposent. La Perse est dotée de la «cour de satrape» en lieu et place de la banque, et voit ainsi sa production d'or et le bonheur de ses citoyens améliorés. Le Siam dispose d'un «wat» à la place de l'université, ce qui lui offre une augmentation de la culture et un bonus de science.

CONSEILLERS

En tant que dirigeant d'une civilisation puissante, vous disposez d'un cénacle de conseillers qui vous servent à la fois de guides et d'assistants. Ils vous signalent ce qui leur semble important ou ce que vous pourriez avoir oublié. Vous avez la possibilité de les désactiver, mais il peut être sage de les garder quelque temps à vos côtés lors de vos débuts.

Ces conseillers sont au nombre de quatre, et chacun d'entre eux est spécialisé dans un domaine spécifique :

Économie

La conseillère économique vous assiste dans le développement de vos villes et de votre territoire.

Armée

Le conseiller militaire vous propose nombre d'informations concernant les combats et, plus généralement, tout ce qui touche à la guerre.

Diplomatie

La conseillère diplomatique vous fournit des indications relatives à l'exploration et aux relations que vous entretenez avec les cités-états et les autres civilisations.

Science

Le conseiller scientifique vous renseigne sur tout ce qui touche à la science, aux technologies et aux différentes règles du jeu.

Contacter un conseiller



Pendant la partie, vos conseillers vous apparaîtront par le biais d'infobulles dès qu'ils auront quelque chose à vous apprendre. Souvent, ils vous fourniront des liens menant à des informations relatives au sujet abordé. Vous pouvez suivre ces liens ou cliquer sur «Merci» pour congédier le conseiller.

Vous pouvez également utiliser le bouton «Conseillers», dans le coin supérieur droit de l'écran, pour accéder à la «chambre des conseillers». Là, vos quatre assistants sont à votre disposition pour vous éclairer quant à la situation actuelle.

Désactiver les conseillers

L'écran d'options vous permet de déterminer le degré d'assistance des conseillers. Vous avez le choix entre Permanent, Minimal ou Aucun conseil. Si vous désactivez les conseillers, ils n'apparaîtront plus via les infobulles, mais vous pourrez tout de même les consulter en vous rendant dans la chambre des conseillers.



INTERFACE

Écran principal

C'est ici que vous passerez le plus clair de votre temps ! Vous pouvez y déplacer vos unités, initier les combats, fonder vos villes, etc.



Carte principale

C'est là que se déroule l'action. La carte principale affiche le «monde connu», c'est-à-dire les endroits que vous avez explorés, vos villes, le terrain, les ressources et les aménagements, ainsi que vos unités et toutes les terres neutres ou étrangères que vous pouvez voir.

Parcourir la carte principale

Il y a plusieurs façons de changer de point de vue :

ZOOM AVANT/ARRIÈRE

Utilisez la molette de votre souris ou appuyez sur les touches Page haut ou Page bas pour effectuer un zoom avant ou arrière.

RECENTER

Cliquez à un endroit de la carte principale pour y centrer la vue.

CENTRER AUTOMATIQUEMENT LA VUE SUR L'UNITÉ ACTIVÉE

Lorsqu'une unité est activée pendant votre tour, la vue se centre automatiquement sur elle.

CENTRER MANUELLEMENT LA VUE SUR L'UNITÉ ACTIVÉE

Cliquez sur l'icône de l'unité active pour centrer la vue sur elle.

MINI-CARTE

Cliquez à un endroit de la mini-carte pour centrer la vue de la carte principale dessus.

Cliquer et faire glisser

Cliquez et faites glisser la carte à n'importe quel endroit pour déplacer la vue.

Mini-carte

La mini-carte est une représentation réduite du monde. Comme décrit ci-dessus, vous pouvez recentrer la vue de la carte principale en cliquant sur un point de la mini-carte.

Vue stratégique



Cliquez sur le bouton Vue stratégique pour passer en mode Vue stratégique. Dans ce mode, la carte et les unités sont représentées de manière simplifiée et moins figurative... certains joueurs apprécient cette vue, d'autres pas du tout ! Essayez-la pour savoir si vous faites partie des premiers ou des seconds.

Souris

Il est recommandé de jouer à Civilization V en utilisant à la fois la souris et le clavier. La souris a deux fonctions. Le clic gauche permet d'ouvrir les menus et de valider des choix, d'activer des unités, de recentrer la carte, etc.

Faites un clic droit sur un endroit de la carte pour ordonner aux unités actives de s'y rendre.

Clavier

Il y a de nombreux «raccourcis» clavier dans Civilization V. Regardez dans le fichier «LISEZ MOI.TXT» qui est installé avec le jeu pour une liste complète. Le tableau sur la droite vous détaillant les plus importants :

Raccourcis clavier

Touche de raccourci	Action
Entrée	Fin de tour
Espace	Passer unité
Deux points	Unité suivante
Point-virgule	Unité précédente
F1	Civilopédia
F2	Infos économiques
F3	Infos militaires
F4	Infos diplomatiques
F5	Ecran des technologies
F6	Doctrines sociales
F10	Vue stratégique
F11	Sauvegarde rapide
F12	Chargement rapide

BROUILLARD DE GUERRE

Le monde est trop vaste pour que vous puissiez savoir à tout moment ce qui se passe en tout lieu. Les civilisations antiques n'avaient pas la moindre idée de ce à quoi pouvaient ressembler les peuplades vivant de l'autre côté d'une montagne avant d'y avoir envoyé leurs explorateurs. A moins d'avoir posté des sentinelles aux bons endroits, ils ne se doutaient pas une seule seconde que l'ennemi mobilisait une armée massive aux portes de leur empire. Dans Civilization V, le brouillard de guerre symbolise ces parties du monde dont vous ne savez rien.

Le brouillard de guerre est représenté par ces nuages blancs qui recouvrent la majeure partie de la carte en début de partie. À mesure que vos unités explorent le monde, le brouillard de guerre se dissipe et révèle ses secrets. Une fois le brouillard de guerre dissipé, il ne revient plus. Cependant, si une unité se déplace et perd la case de vue, vous ne saurez plus ce qui s'y passe.



Trois niveaux de visibilité

Visible

Lorsqu'une case est visible à une unité ou parce qu'elle est à proximité ou à l'intérieur de votre territoire, vous pouvez voir à quel type de terrain elle appartient, les aménagements qui y ont été construits, si elle se trouve à l'intérieur des frontières d'un empire, si elle appartient à une ville, toute unité qui s'y trouve, etc. En fonction du niveau technologique, vous pouvez également y voir certaines ressources.

Découverte

Si vous avez dissipé le brouillard de guerre qui recouvrait une case, mais que vous ne pouvez pas voir cette dernière (parce que l'unité qui l'a découverte s'est déplacée, par

exemple), elle apparaît légèrement obscurcie. Vous pouvez toujours voir quel type de terrain la recouvre, mais pas les unités qui s'y trouvent, ni ses aménagements, les villes récemment fondées, etc. En résumé, il se peut que ce que vous sachiez sur cette case soit déjà obsolète !

Brouillard de guerre

Vous ne pouvez rien savoir d'une case recouverte par le brouillard de guerre : vous ignorez quel type de terrain la recouvre, qui l'occupe, etc. De ce que vous en savez, elle pourrait tout aussi bien être emplie d'or que peuplée de dinosaures ninjas fanatiques d'Adamo. Mieux vaut y dépêcher rapidement des explorateurs pour en percer les mystères.

Ce que l'on peut voir

Vous pouvez voir en permanence ce qui se trouve à l'intérieur de vos frontières et ce qui se situe une case à l'extérieur de ces dernières. La plupart des unités ont un champ de vision de 2 cases (bloqué par les montagnes et les cases de terrain accidenté). Les unités situées sur une case de collines peuvent voir au-delà des cases de terrain accidenté. Certaines promotions augmentent d'une case le champ de vision des unités, et bon nombre d'unités navales de milieu et fin de partie possèdent un champ de vision étendu.

Terrain caché

Les montagnes et les merveilles naturelles étant infranchissables, elles empêchent les unités (à l'exception des unités aériennes) de voir tout élément devant lequel elles se trouvent.

Les forêts, les montagnes et les collines sont des terrains dits «accidentés» : les unités adjacentes peuvent voir ce qui s'y trouve, mais pas ce qui se trouve derrière (à moins d'être postées sur une colline ; en effet, les unités placées sur une case de collines peuvent voir au-delà des cases de terrain accidenté).

Tir indirect

Certaines unités à distance peuvent effectuer des «tirs indirects», c'est-à-dire attaquer des cibles en dehors de leur champ de vision à condition qu'une unité alliée puisse voir leur cible. Par exemple, l'artillerie peut tirer sur une cible par-delà une colline si une unité alliée est postée en haut de cette colline.





ÉCRANS D'INFORMATIONS DU JEU

Civilization V vous propose des écrans d'informations. Ils vous livrent des renseignements utiles pour évaluer l'état de votre développement. Ces écrans sont accessibles via des boutons sur la carte principale ou des raccourcis clavier.

Panneau des technologies



Ce bouton permet d'afficher le panneau des technologies, où est indiquée votre recherche en cours. Vous pourrez savoir quelle technologie vous obtiendrez et dans combien de tours vous la découvrirez. Consultez la section «Technologie» à la page 85 pour plus de détails.

Liste des unités



Ce bouton permet d'afficher le panneau de la liste des unités, qui répertorient toutes vos unités et le statut de chacune. Cliquez sur une unité de la liste pour l'activer et la localiser sur la carte. Consultez la section «Unités» pour plus de détails.

Cliquez sur le bouton Portail militaire pour aller à cet écran.

Liste des villes



Ce bouton permet d'afficher le panneau de la liste des villes. Cliquez sur une ville pour ouvrir l'écran de ville correspondant. Consultez la section «Ville» pour plus de détails.

Cliquez sur le bouton Portail économique pour aller à cet écran (voir ci-dessous).

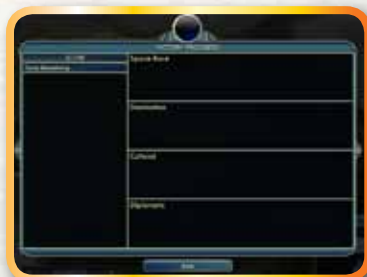
Liste diplomatique



Ce bouton permet d'afficher le panneau de la liste diplomatique. Cliquez sur une entrée pour entrer en contact avec la civilisation ou la cité-état correspondante (que vous devez déjà connaître). Ce panneau affiche également le score du jeu. Consultez les sections «Diplomatie» à la page 115 et «Victoire et défaite» à la page 120 pour plus de détails.

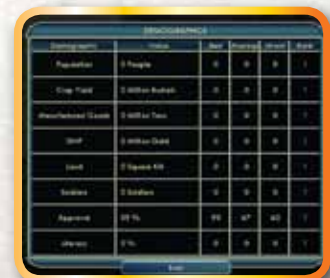
Cliquez sur le bouton Portail diplomatique pour aller à cet écran (voir ci-dessous).

Conditions de victoire



Ce bouton affiche l'écran de progression vers la victoire. Celui-ci vous indique où vous vous situez sur les différentes voies qui mènent à la victoire. Consultez la section «Victoire et défaite» à la page 120 pour plus de détails.

Démographie



Cet écran vous fournit un vaste panel d'informations sur votre civilisation : sa taille, sa richesse, sa puissance militaire, sa production, et plus encore. Il vous permet de comparer votre civilisation à ses rivaux, en indiquant votre niveau, ainsi que la moyenne, le meilleur score et le score le plus bas pour chaque catégorie.

Journal des événements



Cet écran répertorie toutes les notifications que votre civilisation a reçues au cours de la partie, et à quel tour de jeu. Consultez cet écran régulièrement pour vous assurer de n'avoir pas manqué une information cruciale !

Portail militaire



Cet écran affiche la liste de toutes vos unités ainsi que l'état de votre ravitaillement. Il indique aussi votre progression vers l'apparition d'un général illustre. Consultez la section «Personnages illustres» à la page 102 pour plus de détails.

Portail économique



Cet écran affiche une liste plus détaillée de vos villes, indiquant leur population, leur valeur défensive, la production en nourriture, science, or, culture et la production, le bâtiment actuellement en construction et le temps restant jusqu'à son achèvement. Cliquez sur une ville pour ouvrir son écran de ville.

Portail diplomatique



Cet écran affiche la nature des rapports entretenus avec toutes les autres civilisations et cités-états.



Historique des accords

Vous y trouvez tous vos accords diplomatiques en vigueur, et des informations importantes sur des accords passés.

Chambre des conseillers



Cet écran vous permet de contacter tous vos conseillers, qui vous donneront des conseils utiles sur la façon de gérer votre puissant empire. Consultez la section «Conseillers» à la page 19 pour plus de détails.

Doctrines sociales



Cet écran affiche la liste des doctrines sociales acquises, ainsi que celles que vous n'avez pas encore. Consultez la section «Doctrines sociales» à la page 96 pour plus de détails.

TERRAIN

Dans Civilization V, le monde est constitué de cases hexagonales (aussi bien appelées «cases» qu'«hexagones»). Ces cases représentent des types de terrain (désert, plaine, prairie, collines, etc.), sur lesquels peuvent venir se greffer des éléments naturels (ou «caractéristiques», dans le jeu) comme des forêts ou des jungles. Ces attributs permettent aux joueurs de déterminer l'utilité que peut avoir une case pour la ville dont elle dépend, mais aussi s'il sera facile ou difficile de la traverser. Terrains et caractéristiques ont également des effets décisifs sur les combats.

Ressources

Les ressources génèrent de la nourriture, de la productivité ou de la culture, ou bien confèrent certains bonus à une civilisation. Elles apparaissent sur certaines cases. Certaines sont visibles dès le début de la partie, alors que d'autres n'apparaissent qu'après la découverte de certaines technologies. Pour plus d'informations, veuillez consulter la section «Ressources» à la page 36.

Types de terrain

Il existe neuf types de terrain de base dans le jeu (mais vous ne les trouverez pas forcément tous dans une même partie).

Description des attributs des terrains

Production de la ville : représente la quantité de nourriture, de production et d'or dont une ville proche peut bénéficier en exploitant cette case.

Coût de mouvement : il s'agit du nombre de points de mouvement (PM) nécessaire pour pénétrer sur la case.

Modificateur de combat : les changements apportés aux valeurs de défense et d'attaque des unités occupant ce type de case.

Collines



Avec les collines, dans le jeu comme dans la vie, il y a des hauts... et des bas. Elles sont difficiles à cultiver et à traverser, mais elles fournissent un bonus défensif important et on peut y trouver de nombreuses ressources. De plus, les unités au sommet d'une colline peuvent voir au-delà des cases de terrain accidenté.

Nourriture : 0

Production : 2

Or : 0

Modificateur de combat : +25%

Coût de mouvement : 1

Côte



Les cases côtières sont les cases d'océan directement adjacentes à la terre ferme. Elles fournissent de la nourriture et de l'or aux villes à proximité. Seules les unités navales et les unités terrestres «embarquées» peuvent traverser ces cases.

Nourriture : 1

Production : 0

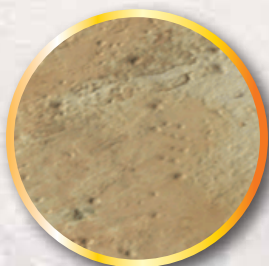
Or : 1

Modificateur de combat : aucun

Coût de mouvement : 1

Impossible de construire des villes sur des côtes : seules les unités navales ou les unités «embarquées» peuvent traverser ces cases.

Désert



La plupart du temps, les cases de désert sont d'une inutilité totale. Elles n'apportent aucun bénéfice aux villes (à moins, bien sûr, que le désert ne contienne une oasis ou des ressources), et les unités s'y trouvant reçoivent une pénalité défensive significative en combat.

Nourriture : 0

Production : 0

Or : 0

Modificateur de combat : -33%

Coût de mouvement : 1

Montagne



Les montagnes sont des soulèvements géologiques massifs que seules les unités aériennes peuvent traverser. Elles ne sont utiles à une civilisation que comme barrières contre une éventuelle invasion.

Nourriture : 0

Production : 0

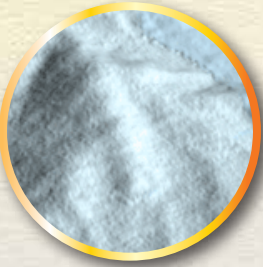
Or : 0

Modificateur de combat : +25%

Coût de mouvement : infranchissable

Les montagnes ne peuvent être traversées que par des unités aériennes.

Neige



La neige n'a que peu d'utilité, puisqu'elle n'améliore en rien la production ou la quantité de nourriture d'une ville. Bien sûr, il se peut toujours qu'une case de neige cache une ressource intéressante, mais dans l'absolu, vous n'y trouverez que du froid et de l'aridité. Brrrrr !

Nourriture : 0

Production : 0

Or : 0

Modificateur de combat : -33%

Coût de mouvement : 1

Océan



Les cases d'océan sont des cases aux eaux profondes. Ce sont une source de nourriture et d'or pour une ville, à condition que cette dernière dispose de la technologie adéquate pour y accéder.

Nourriture : 1

Production : 0

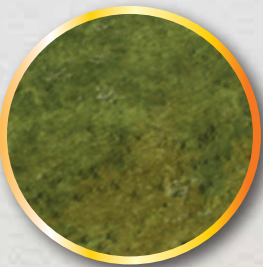
Or : 1

Modificateur de combat : aucun

Coût de mouvement : 1

Les cases d'océan ne servent qu'à produire de la nourriture et de l'or, à condition que la ville à proximité ait acquis la technologie appropriée.

Prairie



Généralement, la prairie est le type de terrain produisant le plus de nourriture. Une ville bâtie à proximité d'une prairie tendra à évoluer plus rapidement que les autres. La prairie a cependant un point négatif : elle inflige une pénalité défensive à toute unité non préparée qui s'y trouve attaquée.

Nourriture : 2

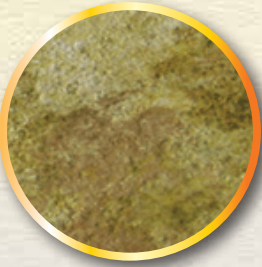
Production : 0

Or : 0

Modificateur de combat : -33%

Coût de mouvement : 1

Plaines



Les plaines sont une source de nourriture et de production pour les villes à proximité. Une ville entourée de plaines grandira moins vite qu'une ville entourée de prairies, mais elle sera beaucoup plus productive.

Nourriture : 1

Production : 1

Or : 0

Modificateur de combat : -33%

Coût de mouvement : 1

Toundra



La toundra est une terre à demi gelée que l'on trouve dans les climats les plus froids. Elle a moins d'utilité que la plaine ou la prairie, mais s'avère un peu plus productive que le désert. Il faut vraiment être au bord du gouffre et à court de ressources pour construire une ville sur la toundra. Ou bien ne pas savoir où aller.

Nourriture : 1

Production : 0

Or : 0

Modificateur de combat : -33%

Coût de mouvement : 1

Caractéristiques

Sont appelés caractéristiques les éléments de terrain ou de végétation apparaissant sur une case, en plus du terrain (une prairie peut ainsi être recouverte de forêt ou de marais, par exemple). Les caractéristiques d'une case altèrent sa productivité, et le plus souvent, la quantité de points de mouvement (PM) qu'une unité doit dépenser pour y pénétrer. Les caractéristiques imposent également des bonus ou des malus défensifs aux unités qui se trouvent sur la case concernée.

Attributs des caractéristiques

Comme les différents types de terrain, les caractéristiques possèdent des attributs reflétant leur productivité, le coût de mouvement pour les traverser et leur influence sur les combats.

Forêt



Pour les premiers hommes, les forêts étaient une source inépuisable de bienfaits, leur fournissant du bois pour le feu, leurs outils et leur abri, mais aussi de nombreux animaux pour la nourriture et les vêtements. Lorsqu'une ville grandit, il devient très tentant de raser les forêts pour privilégier l'agriculture, mais tout dirigeant qui se respecte se doit de laisser une place aux zones boisées, aussi bien pour la production que pour le bien-être de son peuple. Il est également à noter que les unités militaires placées dans la forêt reçoivent un bonus défensif conséquent.

Nourriture : 1

Production : 1

Or : 0

Modificateur de combat : +25%

Coût de mouvement : 2

Une case couverte de forêt fournit toujours 1 Nourriture et 1 Production quel que soit le type de terrain où elle se trouve.

Glace



La glace n'est rien de plus que cela : de la glace. Elle est quasi totalement inutile pour toutes les civilisations, en plus d'être infranchissable (excepté pour les unités aériennes et les sous-marins) et de ne rien produire. Fuyez-la comme la peste!

Nourriture : 0

Production : 0

Or : 0

Modificateur de combat : aucun

Coût de mouvement : 1

Seules les unités aériennes et sous-marines peuvent traverser la glace.

Jungle



Sombre, peu accueillante et impardonnable envers le profane, la jungle est une grande source de nourriture pour qui peut et sait y vivre. Cependant, elle ne fournit que très peu de matériaux, et une civilisation en développement peut être tentée d'y creuser des mines ou d'en faire une terre cultivable. Les unités militaires qui y sont en poste reçoivent un bonus défensif conséquent.

Nourriture : 1

Production : -1

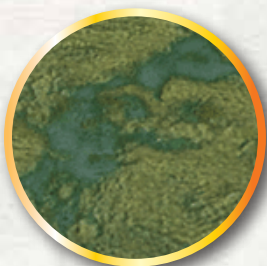
Or : 0

Modificateur de combat : +25%

Coût de mouvement : 2

Une fois défrichées, les jungles deviennent des plaines.

Marais



Bien que faisant la part belle à la biodiversité, les marais n'ont que peu à offrir à une civilisation affamée et grandissante. Les marais peuvent être asséchés ou cultivés afin d'augmenter leur production. Notez que les unités militaires situées sur des cases de marais subissent une pénalité défensive importante en cas d'attaque.

Nourriture : -1

Production : 0

Or : 0

Modificateur de combat : -33%

Coût de mouvement : 2

Oasis



Une oasis est une zone particulièrement luxuriante et verte aux confins d'un désert. Elle voit généralement le jour au-dessus d'une source abondante d'eau claire. C'est une ressource inestimable dans un désert autrement vide et sans vie, et de nombreuses tribus se sont déchirées pour parvenir à en posséder une.

Nourriture : 3

Production : 0

Or : 1

Modificateur de combat : -33%

Coût de mouvement : 1

Les oasis ne se trouvent que sur des cases de désert.

Plaines inondables



Les plaines inondables sont des zones basses attenantes aux rivières. Chaque année, elles sont inondées par les crues, qui leur fournissent une irrigation naturelle et des nutriments riches. Les plaines inondables sont par conséquent incroyablement fertiles et les terres cultivables les plus productives au monde. L'Égypte antique devait la plupart de ses richesses et de sa puissance à la crue annuelle du Nil.

Nourriture : 2

Production : 0

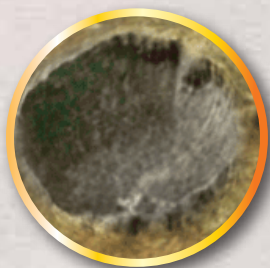
Or : 0

Modificateur de combat : -33%

Coût de mouvement : 1

Les plaines inondables ne se trouvent qu'au bord des rivières.

Retombées radioactives



Les retombées radioactives sont des résidus qui apparaissent après une explosion nucléaire. Les retombées radioactives réduisent considérablement la production d'une case si elles ne sont pas nettoyées.

Nourriture : -3

Production : -3

Or : -3

Modificateur de combat : -33%

Coût de mouvement : 2

Vous devez faire nettoyer les retombées radioactives par un ouvrier avant de pouvoir construire un aménagement.

Merveilles naturelles



Les merveilles naturelles sont les plus grandes créations de Dame Nature. Elles inspirent la révérence dans le cœur de tout un chacun. Le lac Titicaca, la grande barrière de corail : voici quelques-uns des plus beaux lieux proposés par la nature. En plus de fournir des richesses, les merveilles naturelles augmentent de façon permanente le bonheur de la civilisation qui les voit pour la première fois.

Les merveilles naturelles sont infranchissables (sauf par les unités aériennes).

Modificateur de la production de la ville : +2 de production, +3 d'or

Coût de mouvement : infranchissable

Effet en combat : aucun

Rivières

Si la tradition veut que l'on construise les villes le long des rivières ce n'est pas pour rien ! Elles sont sources d'irrigation, ce qui améliore les cultures alentours, et elles protègent la ville en empêchant les attaques.

Cases riveraines

Contrairement aux autres éléments de terrain, les cours d'eau sont placés sur les bords des cases plutôt qu'en leur centre. Ainsi, ils octroient leurs avantages aux unités et aux cases qui leur sont adjacentes.

Modificateur de la production de la ville

Les rivières améliorent de +1 la production d'or des cases adjacentes.

Pénalité offensive

Une unité lançant une attaque depuis l'autre côté d'une rivière voit sa force en combat réduite de 25%.

Effet sur les mouvements

Une unité utilise l'intégralité de ses points de mouvements (PM) lorsqu'elle traverse un cours d'eau. Il n'y a aucun coût de déplacement supplémentaire si une route traverse le cours d'eau et que votre civilisation a découvert la Construction.

RESSOURCES

Les ressources génèrent de la nourriture, de la productivité ou de la culture, ou bien confèrent certains bonus à une civilisation. La richesse et la puissance de votre civilisation reposent en grande partie sur le nombre et les genres de ressources qu'elle contrôle. Pour pouvoir être utilisée, une ressource doit se trouver à l'intérieur de vos frontières et vous devez bâtir l'aménagement approprié sur cette case. (Par exemple, vous devez construire une «plantation» pour profiter de la ressource «banane».)

Il existe trois types de ressources : «bonus», «stratégique» et «de luxe». Tous trois améliorent la production des villes à proximité. Les ressources stratégiques et de luxe apportent également d'autres bonus importants (voir ci-après).

Même si vous n'avez pas accès à toutes les ressources à l'intérieur de vos frontières, vous pouvez faire des échanges avec d'autres civilisations.

Ressources bonus

Les ressources bonus augmentent la production de nourriture et d'or d'une case. Les ressources bonus ne peuvent pas être échangées avec d'autres civilisations.

Bananes



Nourriture : +1

Production : 0

Or : 0

Cases : jungles

Aménagement requis : plantation

Bétail



Nourriture : +1

Production : 0

Or : 0

Cases : prairie

Aménagement requis : pâturage

Blé



Nourriture : +1

Production : 0

Or : 0

Cases : plaines inondable ou plaine

Aménagement requis : ferme

Cervidés



Nourriture : +1

Production : 0

Or : 0

Cases : forêt, toundra ou colline

Aménagement requis : camp

Mouton



Nourriture : +1

Production : 0

Or : 0

Cases : prairie, plaine ou colline

Aménagement requis : pâturage

Poisson



Nourriture : +2

Production : 0

Or : 0

Cases : côte

Aménagement requis : bateaux de pêche

Ressources de luxe

Les ressources de luxe rendent votre civilisation plus heureuse et fournissent un petit bonus de production à la case. Une seule source de luxe peut fournir un bonus de bonheur ; si vous disposez de plusieurs sources d'une même ressource, le bonheur de votre civilisation n'augmentera pas plus pour autant (ces différentes sources ont malgré tout de la valeur, puisque vous pouvez les échanger avec d'autres civilisations). Vous recevez en revanche de plus grands bonus de bonheur pour chaque type de ressource de luxe possédé.

En d'autres termes, vous recevez le même bonus de bonheur que votre civilisation possède une source de soie ou deux, mais ce bonus serait multiplié par deux en échangeant la deuxième source de soie contre du sucre.

Argent



Nourriture : 0

Production : 0

Or : +2

Cases : tundra, désert ou colline

Aménagement requis : mine

Baleines



Nourriture : +1

Production : 0

Or : +1

Cases : côte

Aménagement requis : bateaux de pêche

Demandes d'acquisition de ressources pour la ville et Fête du roi

Périodiquement, les habitants d'une ville vous demanderont d'acquérir une certaine ressource de luxe. Si vous y parvenez, la ville organisera une "Fête du roi" qui durera 20 tours. Durant cet événement, le taux de croissance de la ville augmentera de 25%. Une fois les 20 tours terminés, la ville demandera une nouvelle ressource de luxe. Accédez une nouvelle fois à cette requête, et les citoyens reprendront la Fête du roi pour 20 nouveaux tours.

Coton



Nourriture : 0

Production : 0

Or : +2

Cases : prairie, plaine ou colline

Aménagement requis : plantation

Encens



Nourriture : 0

Production : 0

Or : +2

Cases : plaine ou désert

Aménagement requis : plantation

Epices



Nourriture : 0

Production : 0

Or : +2

Cases : jungle

Aménagement requis : plantation

Fourrures



Nourriture : 0

Production : 0

Or : +2

Cases : forêt ou toundra

Aménagement requis : camp

Ivoire



Nourriture : 0

Production : 0

Or : +2

Cases : plaine

Aménagement requis : camp

Marbre



Nourriture : 0

Production : 0

Or : +2

Cases : prairie, plaine, désert, toundra ou colline

Aménagement requis : carrière

Or



Nourriture : 0

Production : 0

Or : +2

Cases : prairie, plaine, désert ou colline

Aménagement requis : mine

Perles



Nourriture : 0

Production : 0

Or : +2

Cases : côte

Aménagement requis : bateaux de pêche

Pierres précieuses



Nourriture : 0

Production : 0

Or : +3

Cases : jungle, prairie, plaine, désert, toundra ou colline

Aménagement requis : mine

Soie



Nourriture : 0
Production : 0
Or : +2
Cases : forêt
Aménagement requis : plantation

Sucre



Nourriture : 0
Production : 0
Or : +2
Cases : plaine inondable ou marais
Aménagement requis : plantation

Teintures



Nourriture : 0
Production : 0
Or : +2
Cases : jungle ou forêt
Aménagement requis : plantation

Vin



Nourriture : 0
Production : 0
Or : +2
Cases : prairie ou plaine
Aménagement requis : plantation

Ressources stratégiques

Les ressources stratégiques ne sont pas visibles en début de partie : vous devrez parfois acquérir une certaine technologie pour les voir apparaître sur la carte. Les chevaux, par exemple, ne font leur apparition que lorsque vous maîtrisez l'élevage. De la même manière, vous devez avoir appris le travail du fer pour que le fer devienne disponible.

Les ressources stratégiques vous permettent de construire certaines unités et certains bâtiments. Lorsque vous aménagez la case d'une ressource stratégique, elle vous fournit un nombre limité de ces ressources, qui sont ensuite utilisées lorsque vous construisez les unités ou bâtiments associé(s). (Par exemple, vous utilisez une ressource de fer par spadassin créé. Si vous n'avez pas de fer en réserve, vous ne pourrez pas créer de spadassin.) La ressource redevient disponible si l'unité ou le bâtiment est détruit(e).

Vous pouvez échanger des ressources stratégiques avec d'autres civilisations.

Le nombre d'unités de chaque ressource stratégique est affiché en haut de l'écran principal.

Aluminum



Nourriture : 0

Production : +1

Or : 0

Cases : plaines, désert, toundra ou colline

Technologie requise : électricité

Aménagement requis : mine

Unités utilisant cette ressource : hélicoptère de combat, chasseur à réaction, croiseur lance-missiles, lance-missiles SAM mobile, blindé moderne, lance-roquettes, bombardier furtif, sous-marin nucléaire

Bâtiments utilisant cette ressource : centrale hydroélectrique, chantier spatial, usine

Charbon



Nourriture : 0

Production : +1

Or : 0

Cases : prairie, plaine ou colline

Technologie requise : théorie scientifique

Aménagement requis : mine

Unités utilisant cette ressource : cuirassé à vapeur

Bâtiments utilisant cette ressource : usine

Chevaux



Nourriture : 0

Production : +1

Or : 0

Cases : prairie, plaine ou toundra

Technologie requise : élevage

Aménagement requis : pâturage

Unités utilisant cette ressource : archer sur char, cavalerie des

Compagnons, cavalier, cavalerie, cosaque, lancier, spahi, archer méhariste, chevalier, cavalier mandékalou

Bâtiments utilisant cette ressource : écurie, cirque

Fer



Nourriture : 0

Production : +1

Or : 0

Cases : prairie, plaine, désert, toundra, neige ou colline

Technologie requise : travail du fer

Aménagement requis : mine

Unités utilisant cette ressource : baliste, catapulte, guerrier mohawk,

spadassin, spadassin à épée longue, samouraï, trébuchet, frégate, navire de ligne

Bâtiments utilisant cette ressource : forge

Pétrole



Nourriture : 0

Production : +1

Or : 0

Cases : jungle, marais, désert, toundra, neige ou océan

Technologie requise : biologie

Aménagement requis : puits de pétrole ou plateforme offshore

Unités utilisant cette ressource : cuirassé, porte-avions, chasseur, Panzer,

sous-marin, char, zéro, B-17, bombardier

Bâtiments utilisant cette ressource : aucune

Uranium



Nourriture : 0

Production : +1

Or : 0

Cases : forêt, jungle, marais, prairie, plaine, désert, toundra, neige ou colline

Technologie requise : théorie atomique

Aménagement requis : mine

Unités utilisant cette ressource : mécacolosse de la mort, bombe atomique, missile nucléaire

Bâtiments utilisant cette ressource : centrale nucléaire

UNITÉS

Dans Civilization V, le terme d'unité fait référence à tout élément de jeu capable de se déplacer sur la carte. Il en existe de différents types (unités militaires, ouvriers, colons, personnages illustres, etc.), les unités militaires étant les plus nombreuses.

Produire des unités

Les unités sont formées dans les villes. Chaque unité possède un «coût de production» spécifique qui représente le nombre d'unités de production (marteaux) nécessaires à sa création. Si elle veut créer une unité particulière, votre civilisation doit avoir découvert la technologie requise (par exemple, pour produire des archers, vous devez avoir découvert le tir à l'arc). Pour produire certaines unités, il vous faut également avoir accès à certaines ressources (à titre d'exemple, vous ne pouvez pas produire de spadassin sans fer).



Attributs des unités

Toute unité possède trois attributs de base (aussi appelés «statistiques» ou «caractéristiques») : sa capacité de mouvement, sa puissance de combat et ses promotions.

Mouvement des unités

Les points de mouvement d'une unité (PM) déterminent le nombre de cases que cette dernière peut parcourir lors d'un même déplacement. La plupart des unités de début de partie en possèdent 2. Pour plus d'informations, veuillez consulter la section «Mouvement» à la page 51.

Puissance de combat

La puissance de combat (PC) d'une unité représente la puissance qu'elle est capable de déployer lors d'un affrontement. Le guerrier, la première unité militaire disponible dans le jeu,

possède une PC de 6. Les unités non combattantes, comme les colons et les ouvriers, ont une PC de 0 (zéro). Lorsque ces dernières sont attaquées par une unité militaire, elles sont automatiquement vaincues (capturées ou détruites).

Promotions

Une unité militaire peut gagner des promotions en participant à des entraînements avancés ou en accumulant de l'expérience au combat. Consultez la section consacrée aux «Promotions des unités» à la page 152 pour en savoir plus.

Compétences spéciales des unités

De nombreuses unités possèdent des compétences spéciales qui leur permettent d'accomplir certaines actions plus efficacement que les autres unités (quand ces dernières en sont seulement capables). Les colons par exemple, peuvent fonder de nouvelles villes, ce qu'aucune autre unité n'est capable de faire. Les archers peuvent infliger des dégâts à distance, ce qui leur permet d'attaquer des cibles sur des cases n'étant pas adjacentes à la leur. La plupart des unités militaires en sont incapables. Pour savoir de quelles compétences spéciales dispose une unité, veuillez consulter l'entrée de la Civilopédia qui lui est consacrée.

Unités nationales

Chaque civilisation dispose d'une ou plusieurs «unités nationales». Ces unités lui sont exclusives. Il s'agit en fait de versions améliorées d'unités standard de l'époque. Par exemple, les Américains disposent du minuteman, une version améliorée de l'arquebusier des autres civilisations. Ces mêmes Américains ont également accès au bombardier B17 en lieu et place du bombardier standard. Autre exemple, les hoplites et les cavaliers des compagnons sont deux unités nationales grecques remplaçant respectivement les lanciers et les cavaliers des autres civilisations.

Pour plus d'informations sur les unités nationales de chaque civilisation, veuillez consulter l'entrée correspondante à chaque empire dans la Civilopédia.

Mouvement des unités

En règle générale, les unités se déplacent d'une case à une autre en s'acquittant chaque fois du nombre de points de mouvements requis pour entrer sur la case de destination. Les unités sont soumises à des limites d'empilement : deux unités combattantes ou deux unités non combattantes ne peuvent pas se trouver sur la même case, *mais* une unité combattante et une unité non combattante *peuvent* cohabiter. La plupart des unités n'ont la possibilité d'accéder qu'à certains types de cases. Par exemple, les unités terrestres ne peuvent pas pénétrer sur des cases de montagne, et les unités navales ne peuvent pas entrer sur les cases de terre (à l'exception des villes côtières). Les aménagements comme les routes et les voies ferrées améliorent la vitesse de déplacement des unités.

Pour plus d'informations, veuillez consulter la section consacrée au «Mouvement» à la page 51.



Unités militaires

Les unités militaires peuvent engager le combat contre d'autres unités ou contre des villes. La plupart des unités militaires sont des «unités de combat rapproché» ; en d'autres termes, elles ne peuvent attaquer que les unités ennemies se trouvant sur une case adjacente à la leur. Certaines unités militaires sont des «unités d'attaque à distance», et peuvent donc attaquer des cibles situées à 1 case de distance ou plus.

Consultez la section «Combat» à la page 55 pour plus d'informations.

Promotions des unités

Toute unité survivant à un affrontement remporte des points d'expérience (EXP). Une fois que cette unité en a accumulé suffisamment, vous pouvez les échanger contre des promotions. Ces promotions amélioreront les compétences au combat de l'unité dans certaines circonstances (par exemple, si elle se trouve sur une case de forêt) ou lui donneront tout autre type d'avantage au combat.

Consultez la section «Promotions des unités» à la page 152 pour plus d'informations.

Unités civiles

Il existe quatre types d'unités non combattantes : les colons, les ouvriers, les bateaux ateliers et les personnages illustres. Chacune d'entre elles est primordiale dans la réussite d'une civilisation. Comme leur nom l'indique, ces unités ne peuvent pas combattre. Si elles sont attaquées par une unité ennemie alors qu'elles sont seules sur une case, elles sont automatiquement capturées ou détruites. De ce fait, il est souvent judicieux de les faire escorter par des unités militaires en cas de déplacement.

Unités militaires

Il existe quatre grands types d'unités combattantes : les unités de combat rapproché, les unités d'attaque à distance, les unités navales et les missiles.

Unités de combat rapproché

Les unités de combat rapproché sont des unités terrestres pouvant attaquer des ennemis postés sur des cases adjacentes. Elles ne peuvent pas attaquer en mer, et ne peuvent rien contre des ennemis situés à plus d'une case de distance. Les unités de combat rapproché comprennent, entre autres, les guerriers, les lanciers, les arquebusiers et l'infanterie. La plupart de vos unités militaires sont des unités de combat rapproché.

Unités de combat à distance

Les unités de combat à distance peuvent attaquer des ennemis sur des cases adjacentes ou à une ou plus cases de distance. Cette distance d'attaque est déterminée par la statistique «Portée». La puissance de l'attaque de l'unité dépend de la « Puissance de combat à distance». Un archer, par exemple, à une puissance de combat de 4, une puissance de combat à distance de 6, et une portée de 2 ; il peut ainsi attaquer une unité ennemie à deux cases de distance avec une puissance de 6, mais s'il est attaqué, il se défendra avec une puissance de 4.

Ces unités utilisent toujours leur attaque à distance pour s'en prendre à une unité ennemie, même si cette dernière se trouve sur une case adjacente. Elles ne font appel à leur puissance de combat que pour se défendre en cas d'attaque ennemie.

Unités navales

Les unités navales sont des unités capables de se déplacer sur l'eau. Elles ne peuvent pas pénétrer sur les cases de terres fermes, à l'exception des villes côtières. Certaines unités navales ne peuvent se déplacer que sur les cases d'eaux côtières, tandis que d'autres peuvent pénétrer sans encombre sur les cases d'océan. Les unités navales sont des unités d'attaque à distance. (voir ci-dessus).

Unités aériennes

Les unités aériennes sont des unités qui, accrochez-vous bien, se déplacent par la voie des airs. Elles sont d'une importance capitale en fin de partie, car toute civilisation dominant les airs prend un net ascendant sur la victoire.

Unités nucléaires

Les unités nucléaires sont les unités les plus puissantes du jeu. Leurs explosions sont dévastatrices, ravageant les unités, les villes, les aménagements et à peu près tout le reste. Le terrain qui a subi une explosion nucléaire est pollué et nécessite de lourds efforts de nettoyage pour redevenir sain et utilisable.

Liste des actions des unités

Lorsqu'une unité est active, elle peut effectuer certaines actions. Cliquez sur l'icône d'action de l'unité pour lui ordonner d'exécuter cette action.



Accélérer la production : accélère la production en cours de la ville. Cette action détruit le personnage illustre.



Ajouter au vaisseau spatial : construit une pièce du vaisseau spatial à destination d'Alpha du Centaure. L'unité doit se trouver dans votre capitale et elle sera détruite.



Aller a : ordonne à l'unité sélectionnée de se déplacer jusqu'à une case.



Attaque à distance : lance une attaque à distance sur la case sélectionnée.



Annuler : annule le dernier ordre donné à l'unité. Très utile si où vous avez placé un ordre ou une mission en file d'attente par erreur.



Attaque nucléaire : lance une arme nucléaire sur la case sélectionnée. La cible et toutes les cases situées dans le rayon de l'explosion subissent des dégâts massifs.



Balayage aérien : ordonne à l'unité aérienne d'attaquer les unités ennemies dans la case sélectionnée.



Bombe culturelle : le personnage illustre s'autodétruit dans l'opération, et la case sur laquelle il se trouve ainsi que toutes les cases adjacentes s'ajoutent à votre territoire (et ce même si elles appartiennent à un autre joueur).



Construire une citadelle : le personnage illustre construit un aménagement «citadelle» sur sa case. Cette action détruit le personnage illustre.



Construire un monument : le personnage illustre construit un aménagement «grand monument» sur sa case. Cette action détruit le personnage illustre.



Construire un bureau de douane : le personnage illustre construit un bureau de douane sur sa case. Cette action détruit le personnage illustre.



Construire une manufacture : le personnage illustre construit une manufacture sur sa case. Cette action détruit le personnage illustre.



Débarquer : l'unité débarque du bateau vers une case de terre.



Déclencher un âge d'or : le personnage illustre déclenche un âge d'or qui durera 8 tours. Pendant un âge d'or, vous bénéficiez d'un bonus d'or et de production. Cette action détruit le personnage illustre.



Découvrir une technologie : le personnage illustre doit découvrir la technologie. Il est détruit dans l'opération.



Dormir : ordonne à l'unité de rester inactive jusqu'à ce qu'elle reçoive un nouvel ordre. Elle ne s'activera pas au tour suivant et devra être réactivée manuellement.



État d'alerte : ordonne à l'unité de rester dans la même case et de dormir jusqu'à ce qu'elle repère un ennemi. Elle reçoit un bonus défensif.



Effacer : efface de façon permanente l'unité sélectionnée en échange d'un peu d'or.



Embarquer : l'unité embarque sur un bateau, ce qui lui permet de traverser des cases d'eau. Embarquer une unité n'est possible qu'après la découverte de certaines technologies.



Explorer (auto) : ordonne à l'unité d'explorer les régions inconnues de la carte. Cette unité continuera à chaque tour jusqu'à ce que vous annuliez l'ordre.



Fonder une ville : ordonne à un colon de fonder une nouvelle ville sur cette case. Le colon s'autodétruit au cours de l'opération.



Garnison : place l'unité en garnison dans la ville, améliorant sa puissance de combat. Cette action n'est disponible que si l'unité est dans une case de ville.



Installer unité de siège : action nécessaire pour que les unités de siège puissent attaquer à distance.



Intercepter : ordonne à l'unité d'intercepter toute attaque aérienne afin de la neutraliser.



Mission commerciale : si l'unité se trouve sur le territoire d'une cité-état, cette action donne l'ordre au marchand illustre d'établir une liaison commerciale avec elle. Cette action vous rapporte une importante somme d'or et améliore vos rapports avec la cité-état. Le marchand illustre s'autodétruit au cours de l'opération.



Parachutage : ordonne à l'unité de se parachuter à l'endroit indiqué. La mission peut être interceptée.



Pillage : ordonne à l'unité de piller l'aménagement sur cette case. L'aménagement devra être réparé avant de pouvoir à nouveau être utilisé.



Réaffecter : réaffecte l'unité aérienne à une autre ville.



Réveiller l'unité : réveille l'unité qui dort.



Se retrancher : l'unité reste inactive jusqu'à ce que le joueur lui donne un nouvel ordre. Elle reçoit un bonus défensif.



Se retrancher jusqu'à guérison : l'unité reste inactive jusqu'à ce qu'elle ait retrouvé l'intégralité de ses points de vie. Elle reçoit un bonus défensif et récupère 1 PV par tour.

MOUVEMENT

Au cours d'une partie de *Civilization V*, vous passerez le plus clair de votre temps à déplacer vos unités aux quatre coins du monde : vous enverrez vos unités militaires mener une guerre contre un rival ou explorer la carte ; vos ouvriers iront construire des aménagements et des routes sur de nouvelles cases ; vos colons rallieront des emplacements vous semblant idéaux pour y fonder vos villes.

Vous trouverez plus loin les règles concernant le déplacement des unités terrestres et navales. Les unités aériennes suivent des règles spécifiques qui ne seront détaillées que plus tard, ce type d'unité n'apparaissant que tardivement au cours du jeu.

Ordonner à une unité de se déplacer

Clic droit

Lorsqu'une unité est active, il vous suffit d'effectuer un clic droit sur n'importe quelle case de la carte pour qu'elle s'y rende.

Déplacement

Il vous suffit de cliquer sur le bouton «Déplacement», puis d'effectuer un clic gauche sur la case de destination.

Déplacements autorisés et interdits

Si la case de destination d'une unité ne lui est pas accessible, elle refusera d'exécuter vos ordres et en attendra de nouveaux. Le curseur devient rouge lorsque vous tentez d'effectuer un mouvement interdit. Si la case de destination d'une unité lui est accessible et qu'elle peut l'atteindre en un tour, elle s'y rendra.

Déplacements nécessitant plus d'un tour



Si l'unité a besoin de plusieurs tours pour atteindre sa destination, elle emprunte la route la plus courte et poursuit son déplacement à chaque tour jusqu'à ce qu'elle rejoigne sa destination.

Si au cours de son déplacement, un mouvement se révèle interdit (par exemple, si elle découvre qu'une case de son itinéraire est une case d'eau et qu'elle n'est pas capable d'embarquer (voir plus bas le paragraphe consacré aux déplacements interdits), ou si une autre unité s'est installée sur sa case de destination), l'unité s'arrête et attend de nouveaux ordres.

Vous pouvez modifier les ordres d'une unité en cliquant sur cette dernière, puis en lui donnant un autre ordre, ou en cliquant sur le bouton «Annuler l'ordre».

Points de mouvement

Toute unité mobile dispose d'un certain nombre de "points de mouvement" (PM), renouvelé à chaque tour, qu'elle peut utiliser pour se déplacer. Une fois tous ses PM utilisés, l'unité doit attendre le tour suivant pour pouvoir se déplacer à nouveau (à l'exception des unités très spéciales à bord d'autres unités, voir la section sur les «Bases aériennes» à la page 126).

La plupart des unités terrestres de début de partie possèdent 2 PM ; les unités montées et navales en comptent un peu plus.

Utilisation des points de mouvement (PM)

Pénétrer sur une case coûte des PM aux unités, et c'est le terrain recouvrant la case qui détermine le coût du déplacement. Quitter une case ne coûte rien : le coût dépend uniquement de la case d'arrivée.

Pour plus d'informations sur les coûts des mouvements en PM, consultez la section «Tableau des terrains» à la page 213. Sachez simplement qu'en règle générale, les coûts d'entrée sur les cases de terrain dégagé comme les prairies ou les plaines sont de 1 PM, et de 2 PM sur les cases de forêt et de jungle. À moins qu'une route ne soit présente, la traversée d'un cours d'eau coûte à l'unité l'intégralité de ses PM.

Tant qu'il lui reste des PM, une unité peut toujours entrer sur une case, quel que soit son coût d'entrée. Une fois qu'une unité a dépensé tous ses PM, elle ne peut plus se déplacer.

Routes et voies ferrées



Les routes et les voies ferrées diminuent le coût en points de mouvement de tout déplacement effectué en territoire allié ou neutre. Tant que l'unité se déplace sur des cases équipées d'une route ou d'une voie ferrée, elle ne dépense qu'une fraction des PM normalement requis. Tant qu'il lui reste des PM, elle continue à avancer le long de la route ou de la voie ferrée.

Cours d'eau et routes/voies ferrées

Une fois que vous avez découvert la technologie de la Construction, vous pouvez traverser les cours d'eau en empruntant une route ou une voie ferrée et sans subir de pénalité. Si vous n'avez pas encore découvert la Construction, vous subissez cette pénalité (et ce, même si votre case de destination possède une route).

Déplacements interdits

Certaines cases sont inaccessibles à certaines unités. A titre d'exemples, une unité navale ne peut pas entrer sur une case de terre (à l'exception des villes côtières), et une unité terrestre ne peut pas pénétrer sur une case de montagne ou d'océan. Lorsqu'une unité ne peut pas entrer sur une case, vous ne pouvez tout simplement pas lui ordonner de le faire. Parfois, un mouvement se révèle impossible pendant le déplacement de l'unité ; dans ce cas, elle s'arrête dès qu'elle s'en rend compte et attend de nouveaux ordres.

Limites d'empilement



Tâchez de vous rappeler qu'une et une seule unité militaire peut terminer son déplacement sur une même case, et qu'il en va de même pour les unités civiles. En revanche, une unité militaire et une unité civile peuvent être «empilées».

Une unité peut *traverser* une autre unité, tant qu'elle dispose de suffisamment de PM pour terminer son déplacement sur une case qui n'est pas occupée par une unité du même type.

Mouvement en combat

Ordres d'attaque

En règle générale, lorsque vous ordonnez à une unité de se déplacer sur une case occupée par une unité ennemie, elle l'interprète comme un ordre d'attaque. Si l'unité en déplacement est une unité non combattante, elle s'arrête et vous demande de nouveaux ordres.

Zones de contrôle

Les unités de combat possèdent toutes une zone de contrôle (ZDC) qui s'étend sur les cases qui les entourent. Lorsqu'une unité pénètre dans la ZDC d'une unité ennemie, elle dépense l'intégralité de ses PM.

Déplacements navals

En règle générale, les unités navales obéissent aux mêmes règles de déplacement que les unités terrestres, à la différence qu'elles se déplacent sur l'eau. Les unités navales de début de partie ne peuvent souvent se déplacer que sur les cases d'eaux côtières (les cases adjacentes aux cases de terre) et dans les villes côtières. Plus tard, vous pourrez produire des unités navales capables de pénétrer sur les cases d'océan et ainsi partir explorer le monde entier. À l'exception des sous-marins, aucune unité navale ne peut occuper une case de glace.

Embarquement des unités terrestres



En début de partie, vos unités terrestres ne peuvent pas pénétrer sur les cases d'eau. Cependant, une fois que vous avez découvert la technologie de l'Optique, vous pouvez acquérir la promotion leur permettant «d'embarquer», et ainsi de pénétrer sur des cases côtières. Pour «embarquer» une unité, déplacez l'unité sur une case côtière, puis cliquez sur le bouton d'action «Embarquer». Une fois embarquée, une unité ne peut plus se déplacer que sur l'eau. Notez que l'Optique ne permet les déplacements que sur les cases d'eaux côtières. Pour que vos unités puissent pénétrer sur les cases d'océan, vous devez découvrir l'Astronomie.

Une fois sur l'eau, l'unité terrestre embarquée est lente et sans défense. Elle ne peut pas combattre, et toute unité navale ennemie peut la détruire sans effort, il est donc primordial de la faire escorter par des unités navales puissantes défensivement.

Lorsque l'unité est adjacente à une case de terrain, vous pouvez cliquer sur le bouton «Débarquement» pour lui faire rejoindre la terre ferme, ou faire un clic droit sur la case de terrain pour la faire débarquer automatiquement.

COMBAT

Les combats surviennent entre deux entités politiques en guerre. Une civilisation peut être en guerre contre une autre civilisation ou contre une cité-état. Les barbares sont en guerre permanente contre *toutes* les civilisations et cités-états.

Il existe trois types de combat principaux : rapproché, à distance et aérien. Si les deux premiers existent dès les premiers siècles de jeu, le combat aérien n'est, en toute logique, disponible que lorsqu'une civilisation découvre l'aviation.

Comme l'aviation est une technologie tardive, vous n'avez pas besoin en début de partie de vous soucier de la façon dont il faut mener un combat aérien. Les combats aériens seront traités plus tard dans une section spécifique (voir la section «Combat aérien» à la page 125).

Déclarer la guerre

Il existe différents moyens de déclarer la guerre à une civilisation rivale. Autant de moyens, d'ailleurs, que vos adversaires seront en mesure d'utiliser contre vous !

Déclarer la guerre par voie diplomatique

Vous pouvez déclarer la guerre à une autre civilisation par le biais de l'écran de diplomatie (au besoin, consultez la section correspondante). Vous pouvez déclarer la guerre à une cité-état en cliquant sur sa ville, puis en sélectionnant «Déclarer la guerre» dans le menu de l'infobulle.



Attaquer une autre unité

Oui. Il vous suffit d'ordonner à l'une de vos unités d'attaquer les unités d'une autre civilisation. Si vous n'êtes pas en guerre avec ce peuple, une infobulle apparaîtra vous demandant si oui ou non vous désirez déclarer la guerre à cette civilisation (ou cité-état). Si vous décidez d'engager le conflit, l'attaque a lieu. Si vous refusez, l'ordre d'attaque est annulé.

Pénétrer sur le territoire d'une autre civilisation

Entrer sur le territoire d'une autre civilisation sans avoir au préalable signé avec elle un traité de libre passage est considéré comme un acte de guerre, c'est pourquoi une infobulle apparaîtra pour vous demander de confirmer ou non votre déplacement. Notez que traverser les frontières d'une cité-état n'étant pas considéré comme un acte de guerre, aucune infobulle n'apparaîtra.

Recevoir une déclaration de guerre

Les autres civilisations et les cités-états peuvent vous déclarer la guerre quand bon leur semble. Si cela venait à se produire, vous en seriez averti par une désagréable infobulle (une notification). Parfois, la possibilité vous sera offerte de négocier une échappatoire. Parfois, vous n'aurez pas d'autre choix que de vous battre. Pour plus d'informations, veuillez consulter la section consacrée à la «Diplomatie» à la page 115.

Les barbares étant en guerre permanente contre vous (et le reste du monde), ils ne prendront jamais la peine de formaliser une déclaration de guerre en bonne et due forme. Les rustres !

Mettre fin à une guerre

Une guerre s'achève automatiquement lorsque l'un des deux camps a entièrement détruit son adversaire en s'emparant de toutes ses villes. Avant d'en arriver à une situation aussi extrême, les belligérants peuvent mettre fin aux hostilités via l'interface de diplomatie. Les négociations de paix peuvent aussi bien être à votre initiative qu'à celle de votre adversaire. Pour plus d'informations, veuillez consulter la section consacrée à la «Diplomatie» à la page 115.

Notez qu'il est impossible de négocier avec les barbares. Tant qu'ils seront présents, vous serez en guerre avec eux.

Quelles unités peuvent combattre ?

Toute unité militaire peut attaquer une unité ennemie. Les unités non combattantes, comme les ouvriers, les colons et les personnages illustres, ne peuvent pas engager de combat. Si elles sont attaquées alors qu'elles ne sont pas escortées, les ouvriers et colons sont capturés (les colons capturés se transforment en ouvriers), alors que les personnages illustres et les bateaux-ateliers sont détruits.

Une ville peut attaquer une unité militaire ennemie qui se trouve à sa portée, et de la même façon, une unité peut attaquer une ville ennemie.

Statistiques de combat des unités



Les capacités au combat d'une unité sont déterminées par ses statistiques de combat. Il en existe quatre :

Puissance de combat à distance

Seules les unités pouvant engager un combat à distance possèdent cette statistique. Elle indique la puissance de combat des unités d'attaque à distance.

Portée

Seules les unités d'attaque à distance possèdent cet attribut. Il s'agit de la distance maximum, exprimée en nombre de cases, à laquelle l'unité peut attaquer une cible.

Puissance de combat

Toutes les unités militaires possèdent cet attribut. Les unités de combat rapproché l'utilisent lorsqu'elles attaquent et se défendent, alors que les unités d'attaque à distance s'en servent uniquement en défense.

Points de vie

La santé d'une unité est exprimée en «points de vie». En pleine santé, toutes les unités militaires en possèdent 10. Lorsqu'elles subissent des dégâts, ce chiffre diminue. S'il atteint 0, elles sont détruites.

Combat rapproché

Un combat rapproché s'engage lorsqu'une unité de combat rapproché (en d'autres termes, toute unité militaire ne possédant pas la capacité Attaque à distance) attaque une unité ou une ville ennemie. Peu importe que le défenseur possède la capacité Attaque à distance; pour engager un combat rapproché, seul l'attaquant ne doit pas la posséder.

Puissance de combat

Lorsque deux unités engagent un combat rapproché, l'issue du combat est déterminée par leur puissance de combat. Par exemple, si une unité puissante combat une unité faible, la première a davantage de chances d'infliger bien plus de dégâts à la seconde (si elle ne la détruit pas directement) que l'inverse.

Cependant, de nombreux facteurs peuvent altérer la puissance de combat d'une unité lors d'un affrontement. Ainsi, lorsqu'elles sont retranchées et/ou sur des cases de collines ou de forêts, de nombreuses unités reçoivent des bonus défensifs qui améliorent leur puissance de combat rapproché lorsqu'elles sont attaquées. D'autres unités reçoivent des bonus lorsqu'elles combattent un type spécifique d'unités (les lanciers, par exemple, lorsqu'ils font face à des unités montées). Dernier exemple, les blessures d'une unité diminuent sa puissance de combat (pour plus d'informations, veuillez consulter la section consacrée aux «Bonus de combat» à la page 59).

Le tableau d'informations des combats (voir plus bas) vous aidera à mieux déterminer les forces relatives de deux unités de combat rapproché pendant votre tour.

Mobiliser plus d'une unité lors d'un combat

Les unités reçoivent un bonus d'attaque de «contournement» de 15% pour chaque unité adjacente à l'unité ciblée. Certaines promotions et doctrines octroient des bonus supplémentaires aux unités attaquantes, en plus du bonus de contournement. L'efficacité de ces bonus peut être considérable lorsque suffisamment d'unités sont impliquées dans l'assaut. En règle générale, plus vous mobilisez d'unités contre votre cible, plus vous avez de chances de l'emporter !

Tableau des informations de combat



Lorsque l'une de vos unités est active, passez le curseur au-dessus d'une unité ennemie afin de faire apparaître le «Tableau des informations de combat». Ainsi, vous pourrez estimer l'issue possible d'un affrontement entre les deux unités. Ce tableau affiche, sur la gauche, la puissance de combat modifiée de votre unité et, sur la droite, celle de son adversaire. L'encadré en bas de l'écran vous annonce l'issue probable du combat, et les jauges en son centre la quantité

de dégâts que subira chacun des belligérants en cas d'affrontement.

Engager un combat rapproché

L'unité attaquante engage le combat en tentant de pénétrer sur une case où se trouve une unité ennemie. Si l'attaquant ne peut pas pénétrer sur cette case, le combat n'a pas lieu (à titre d'exemple, un lancier ne peut engager un combat rapproché contre une trirème, puisqu'à moins d'être à bord d'un navire, il ne peut pas pénétrer sur les cases d'eau).

Pour ordonner à une unité active d'engager un combat rapproché, faites un clic droit sur sa cible. Elle engagera le combat automatiquement.

Résultats des combats rapprochés

À la fin d'un combat de rapproché, l'une et/ou l'autre des unités impliquées auront possiblement subi des dégâts et donc perdu des points de vie. Si les PV d'une unité sont réduits à 0, elle est détruite. Si à la fin d'un combat rapproché l'unité en défense est détruite, l'attaquant vient se placer sur la case qu'elle occupait. Si des unités non combattantes se trouvent sur cette case, elle les capture automatiquement. Si l'unité défensive survit, sa civilisation garde le contrôle de sa case et des unités qui l'occupent.

La plupart des unités utilisent la totalité de leurs points de mouvement lorsqu'elles attaquent. Certaines possèdent cependant la capacité de se déplacer après avoir attaqué (si elles ont survécu au combat et qu'il leur reste des points de mouvement).

Toute unité survivant au combat reçoit des points d'expérience (EXP) qui peuvent ensuite être dépensés pour acquérir des promotions (voir plus loin).

Combat à distance



Lorsqu'elles attaquent, certaines unités (archers, catapultes, trirèmes, etc.) engagent un combat à distance plutôt qu'un combat rapproché ; en d'autres termes, elles utilisent toutes sortes de projectiles contre leurs ennemis. Ces unités ont deux avantages sur les unités de combat rapproché : premièrement, elles peuvent attaquer des unités ennemies qui ne leur sont pas adjacentes ; deuxièmement, elles ne subissent aucun dégât lorsqu'elles attaquent.

Puissance de combat à distance

Toute unité capable d'engager un combat à distance possède une puissance de combat à distance. Sa valeur est comparée à la puissance de combat de la cible pour déterminer le résultat de l'attaque.

Pour voir les effets possibles d'une attaque à distance, activez l'unité attaquante, puis passez le curseur de votre souris sur sa cible potentielle : le tableau d'informations de combat apparaît, vous signalant les dégâts que subira la cible (si elle en subit) en cas d'attaque à distance de l'unité active.

Portée

La statistique «Portée» d'une unité détermine la distance à laquelle elle peut atteindre une cible qu'elle attaque. Une portée de 2 signifie que la cible de l'attaque peut se situer sur une case adjacente ou à une case de distance. Une portée de 1 signifierait que la cible doit être adjacente à l'attaquant (comme le suggère le conditionnel, aucune unité d'attaque à distance ne possède une portée de 1 ; ne vous fatiguez donc pas à lire vingt-sept fois chaque chapitre de la Civilopédia à la recherche d'un tel monstre de foire).

Champ de vision

En règle générale, une unité d'attaque à distance doit pouvoir «voir» sa cible pour pouvoir l'attaquer (à l'exception des unités possédant la promotion «Tir indirect»). Une unité ne peut voir sa cible si un élément bloque son champ de vision (montagne, collines ou forêts). Une unité peut toujours voir ce qui se trouve sur une case adjacente. Il n'y a obstacle à sa vision que si sa cible est située au-delà d'une case obstruée.

Notez que les unités situées sur des cases de collines et les unités aériennes peuvent souvent voir au-delà des cases obstruées.

Engager un combar à distance

Activez une unité d'attaque à distance, puis faites un clic droit sur sa cible pour que l'attaque commence.

Résultats d'un combat à distance

À la fin d'un combat à distance, l'unité ciblée peut avoir ou non subi des dégâts, voire avoir été détruite. Souvenez-vous que lors d'un combat à distance, l'unité attaquante ne subira jamais de dégâts (à l'exception, dans certaines circonstances, des unités aériennes). Si la cible est détruite, l'unité attaquante n'entre pas automatiquement sur la case précédemment occupée par son adversaire (à la différence, le plus souvent, du combat rapproché). Bien entendu, vous pouvez si vous le souhaitez y envoyer une unité disposant encore de points de mouvement.

À la fin du combat, les unités attaquantes et défensives recevront éventuellement des points d'expérience (EXP). Pour plus d'informations, veuillez consulter la section consacrée aux «Promotions des unités» à la page 152.

Bonus de combat

Une unité peut recevoir différents bonus au cours d'un combat. Certains dépendent de son emplacement, d'autres de sa posture défensive, et d'autres encore de divers facteurs plus spécifiques. Certains bonus ne s'appliquent qu'aux unités attaquantes, d'autres aux unités en défense. D'autres encore s'appliquent aux unes comme aux autres. Les bonus les plus courants sont : celui généré par le type de terrain sur lequel se trouve l'unité, et le bonus de retranchement défensif.

Bonus lié au terrain

Les unités qui se défendent obtiennent un bonus lorsqu'elles se trouvent sur des cases

de forêts, de jungle ou de collines. Les unités de combat rapproché attaquantes sont pénalisées si elles engagent le combat face à un ennemi situé de l'autre côté d'un cours d'eau. Les unités attaquantes obtiennent un bonus lorsqu'elles attaquent depuis une colline. Pour plus d'informations, veuillez consulter la section consacrée aux «Terrain» à la page 28.

Fort

Une fois qu'une civilisation a acquis la technologie Ingénierie, ses ouvriers peuvent construire des forts en territoire allié et neutre. Les forts octroient un bonus défensif considérable aux unités qui les occupent. Les forts ne peuvent pas être construits en territoire ennemi. Si une unité pénètre dans un fort ennemi, ce fort est détruit. Les forts peuvent être installés sur des ressources.

Retranchement

De nombreuses unités peuvent «se retrancher». En situation, cette action consiste à creuser des tranchées dans la case où elle se trouve, puis d'y installer des défenses. Le retranchement accorde à l'unité des bonus défensifs la rendant bien plus difficile à éliminer. Notez que ces fortifications restent des installations purement défensives : si l'unité se déplace ou attaque, elles sont immédiatement détruites.

Une unité retranchée ne s'active pas automatiquement. Elle demeure inactive jusqu'à ce que vous l'éveilliez manuellement en cliquant sur elle.

QUELLES UNITÉS PEUVENT SE RETRANCHER ?

La plupart des unités de combat rapproché et de combat à distance peuvent se retrancher. Les unités non combattantes, montées, navales, blindées et aériennes n'en sont pas capables. Ces dernières ne peuvent que «Dormir», ce qui signifie qu'elles restent inactives jusqu'à ce qu'elles soient attaquées ou que vous les activiez manuellement. Dormir ne procure pas de bonus défensif.

BONUS DE RETRANCHEMENT

La valeur du bonus de retranchement dépend du temps depuis lequel l'unité s'est retranchée. Au premier tour, elle reçoit un bonus défensif de 25%, puis de 50% à chaque tour suivant.

L'ORDRE «ÉTAT D'ALERTE»

L'ordre «État d'alerte» est identique à l'ordre «Se retrancher», à la différence que l'unité concernée se «réveillera» dès qu'elle apercevra une unité ennemie. L'unité ainsi éveillée conserve son bonus de défense tant qu'elle n'a ni bougé, ni attaqué (donc si vous lui ordonnez de repasser en état d'alerte ou de passer son tour, le bonus reste actif).

Combat naval



Comme c'est le cas pour les unités terrestres, les unités navales peuvent être soit militaires, soit non combattantes. Les bateaux-ateliers et les unités terrestres embarquées sont des unités non combattantes : elles sont automatiquement capturées et séquestrées en attente de rançons lorsqu'elles sont capturées par des barbares, et détruits lorsqu'elles sont capturées par une autre civilisation ou cité-état.

Toutes les unités navales militaires sont des unités d'attaque à distance. Elles peuvent attaquer d'autres unités navales ainsi que les unités terrestres situées à la fois dans leur champ de vision et à

portée.

Les combats navals sont résolus comme les combats à distance standard. Notez cependant que certaines unités de fin de partie (à savoir le porte-avions, le croiseur lance-missiles et les sous-marins) ont un fonctionnement particulier. Leurs spécificités seront abordées plus tard, dans la section sur le «Combat naval» à la page 61.

Assaut et défense de ville

Les villes sont des cibles précieuses qui, pour peu qu'elles soient fortifiées et défendues par d'autres unités, peuvent s'avérer extrêmement difficiles à prendre. Cela étant, y parvenir est avantageux en bien des points. Pour tout dire, la seule façon de rayer une civilisation rivale de la carte est de détruire ou de prendre toutes ses villes. Fixez-vous cet objectif, atteignez-le, et vous remporterez une écrasante victoire par la conquête (voir la section consacrée aux «Victoire et défaite» à la page 120).



Statistiques de combat des villes

PUISSANCE DE LA VILLE

Les villes possèdent une puissance de combat, au même titre que les unités. La puissance de combat d'une ville est basée sur sa taille, son emplacement (les villes situées sur une case de collines seront plus difficiles à prendre), et la présence de remparts ou de tout autre bâtiment de défense en ses murs.

La puissance d'une ville représente sa puissance de combat rapproché, sa puissance de combat à distance et ses «points de vie» (les dégâts qu'elle peut subir avant de tomber aux mains de l'ennemi). Si lors d'une tentative d'annexion, les points de vie d'une ville peuvent diminuer, sa puissance en combat rapproché et en combat à distance ne change pas, et ce quels que soient les dégâts que les assaillants lui infligent.

POINTS DE VIE DE LA VILLE

Une ville en pleine santé possède 20 points de vie. Plus elle subit de dégâts, plus ces points diminuent. S'ils atteignent 0, une unité ennemie peut s'emparer de la ville en pénétrant sur sa case.

Attaquer une ville avec des unités

Pour attaquer une ville, placez votre unité à distance de façon à ce que la cité soit à portée de son attaque, puis faites un clic droit sur la cible. Selon la puissance de l'attaque, la ville perdra ou non des points de vie (bien entendu, l'attaquant ne subit aucun dégât). Notez qu'une attaque à distance ne peut pas réduire les points de vie d'une ville en dessous de 1. La ville doit alors être prise par une unité de combat rapproché.

Attaquer des villes avec des unités de combat rapproché

Lorsqu'une unité s'engage dans un combat rapproché avec une ville, cette dernière comme l'unité peuvent perdre des points de santé. Le nombre de points de santé restant à une ville n'influe en rien sur sa puissance défensive, elle se protégera toujours au maximum de ses capacités.

Poster des unités en garnison dans vos villes



Le propriétaire d'une ville peut y poster une unité militaire en garnison dans le but d'améliorer les défenses de la cité. Une partie de la puissance de combat de l'unité en garnison vient s'ajouter à la puissance de la ville. Lorsque la ville est attaquée, l'unité en garnison ne subit aucun dégât. Cependant, si la ville est prise, l'unité est

détruite.

Une unité en poste dans une ville peut attaquer les unités ennemies situées à proximité, mais la ville perd alors son bonus de garnison. S'il s'agit en plus d'un combat rapproché, l'unité peu de nouveau subir des dégâts.

Quand les villes font feu sur leurs assaillants

La puissance de combat à distance d'une ville est égale à sa pleine puissance en début de combat, et ses attaques ont une portée de 2 cases. Elle peut attaquer n'importe quelle unité ennemie située dans ce périmètre. Notez bien que la puissance d'attaque à distance de la ville ne diminue pas lorsque cette dernière subit des dégâts ; elle reste la même jusqu'à ce que la ville soit prise.

Réparation des villes

Une ville récupère un point de vie par tour, y compris pendant les combats. Ainsi, pour s'emparer d'une ville, l'assaillant doit lui infliger plus d'un point de dégât par tour (bien souvent, beaucoup plus).

S'emparer de villes

Lorsque les points de vie d'une ville atteignent 0, une unité ennemie peut y pénétrer quel que soit le nombre d'unités présentes dans la cité ; la ville est alors prise. Le plus souvent, l'attaquant a le choix entre détruire la ville, en faire une ville fantôme ou l'intégrer à son empire. Quel que soit son choix, la prise de la ville portera un coup terrible à la civilisation vaincue.

RÈGLES SPÉCIALES CONCERNANT LA PRISE DES VILLES

Les unités navales, missiles et hélicoptères ne peuvent pas s'emparer des villes. Cependant, elles peuvent en diminuer considérablement les défenses, préparant ainsi le terrain pour les unités terrestres. Souvenez-vous que les unités d'attaques à distance ne peuvent pas non plus s'emparer des villes.

Unités de siège



Certaines unités d'attaque à distance sont catégorisées comme «engins de siège». Il s'agit des catapultes, des balistes, des trébuchets et autres unités du même type. Ces unités obtiennent des bonus de combat lorsqu'elles attaquent des villes. En revanche, elles sont extrêmement vulnérables en combat rapproché. Pensez à leur adjoindre des unités de combat rapproché capables de les défendre.

La plupart des unités de siège doivent être démontées pour pouvoir être déplacées sur la carte. Ainsi, lorsqu'elles arrivent sur les lieux de l'attaque, elles doivent utiliser un point de mouvement dévolu à leur installation. Tant qu'elles n'ont pas été installées, elles ne peuvent pas attaquer.

Les unités de siège sont *importantes* : sans elles, il est très difficile de prendre une ville bien défendue !

Généraux illustres

Un général illustre est un personnage illustre qui excelle dans l'art de la guerre. Il octroie des bonus de combat offensifs et défensifs à toute unité alliée située à une case de lui. Le général illustre est une unité non combattante. De ce fait, il peut être associé à une unité militaire chargée de sa protection. Si une unité ennemie pénètre sur la même case qu'un général illustre, ce dernier est détruit.

Le général illustre accorde un bonus de combat de 25% à toutes les unités situées sur sa case, ainsi qu'à toutes les unités alliées dans un rayon de 2 cases.

Les généraux illustrent peuvent apparaître après que vos unités ont combattu ou à l'acquisition de la doctrine Code du guerrier. Pour plus d'informations, veuillez consulter la section consacrée aux «Personnages illustres» à la page 102.

Dégâts en combat

Une unité en pleine santé possède 10 points de vie (PV). Lorsqu'elle subit des dégâts en combat, elle perd une partie de ces PV. Si ces derniers tombent à 0, l'unité est détruite.

Une unité ayant subi des dégâts est plus faible qu'une unité en pleine santé. De fait, elle est également plus proche de la destruction. Même si ce n'est pas toujours possible, il est souvent judicieux d'effectuer un roulement d'unités afin que celles qui ont été blessées puissent se soigner avant de repartir au front.

Conséquences des dégâts

Une unité endommagée est moins efficace en attaque qu'une unité en pleine forme. Plus elle a essuyé de dégâts, moins son attaque en infligera, quelle qu'elle soit (à distance ou rapprochée). L'équation est un peu plus complexe que cela, mais de manière générale, les dégâts infligés par une unité endommagée sont réduits de la moitié du pourcentage de PV perdus. En d'autres termes, si une unité a perdu 5 PV (50% de sa santé totale), les dégâts qu'elle inflige seront réduits de 25%, et si elle perd 9 PV (90%), ils sont réduits de 45%.

Guérison

Pour guérir, une unité doit rester inactive pendant un tour. Le nombre de PV qu'elle récupère dépend de son emplacement.

Dans une ville : 3 PV/tour.

En territoire allié : 2 PV/tour.

En territoire neutre : 1 PV/tour.

Notez que certaines promotions accélèrent la capacité de guérison des unités.

Guérison des unités navales

Les unités navales ne peuvent guérir qu'en territoire allié, où elles récupèrent 2 PV par tour.

Le bouton «Se retrancher jusqu'à guérison»

Lorsqu'une unité a été blessée, le bouton «Se retrancher jusqu'à guérison» apparaît parmi ses boutons d'action. Si vous cliquez sur ce bouton, l'unité se retranchera sur la case où elle se trouve et y restera jusqu'à ce qu'elle soit entièrement guérie. Pour plus d'informations concernant les avantages défensifs de cette action, veuillez consulter la section consacrée au retranchement.

Points d'expérience et promotions

Toute unité survivant à un affrontement remporte des points d'expérience (EXP). Une fois que cette unité en a accumulé suffisamment, vous pouvez les échanger contre des promotions“. Il existe un large éventail de promotions dans *Civilization V*. Chacune d'entre elles accorde à votre unité un avantage spécifique en combat.

Gagner de l'EXP en combat

Une unité gagne des points d'EXP chaque fois qu'elle survit à un tour de combat. Elle n'a pas besoin de le remporter pour acquérir de l'expérience : cette dernière augmente à chaque nouveau tour, tant que l'unité est en vie.

La quantité d'EXP que l'unité acquiert dépend des circonstances du combat.

Généralement, les unités gagnent davantage d'EXP en attaquant qu'en se défendant, et davantage en combat rapproché que dans les autres formes de combats. Voici quelques chiffres (pour une liste complète, veuillez consulter la section «Résumé et Tableaux» à la page 210) :

Attaquer en combat rapproché : 5 EXP

Se défendre en combat rapproché : 4 EXP

Attaquer à distance : 2 EXP

Se défendre contre une attaque à distance : 2 EXP

Restrictions concernant les barbares : une fois qu'une unité a acquis 30 EXP, elle ne gagne plus d'EXP en affrontant des barbares.

Autres moyens de gagner de l'EXP

Toute unité construite dans une ville possédant une caserne ou un autre bâtiment militaire apparaît avec de l'EXP (la quantité dépend de la nature du bâtiment ; les casernes et les dépôts d'armes octroient chacun 15 EXP). Certaines doctrines et autres effets spécifiques peuvent également rapporter de l'EXP à vos unités.

Utiliser l'EXP

Lorsqu'une unité a accumulé suffisamment d'EXP pour acquérir une promotion, le bouton «Promouvoir l'unité» clignote chaque fois que l'unité est active. Si vous cliquez sur ce bouton, la liste des promotions disponibles pour cette unité apparaît. Cliquez ensuite sur la promotion de votre choix pour l'obtenir. L'EXP est alors utilisée, et l'unité acquiert la promotion sur-le-champ.

Liste des promotions

Il existe des dizaines de promotions dans *Civilization V*. Certaines sont accessibles à toutes les unités, d'autres uniquement à certaines d'entre elles. Parfois, certaines promotions ne seront disponibles que si l'unité concernée possède déjà une ou plusieurs autres promotions.

Si une promotion est disponible pour une unité, elle apparaîtra dans la liste lorsque vous cliquerez sur «Promouvoir l'unité».

Pour plus d'informations (et notamment une liste exhaustive de toutes les promotions du jeu), veuillez consulter la section de la Civiloopédia consacrée aux promotions.

BARBARES ET RUINES

En début de partie (pendant les 25 à 50 premiers tours), il est judicieux de dédier une part considérable de vos ressources à l'exploration de la carte. Au cours de vos missions d'exploration, vous découvrirez des ruines antiques et croiserez la route de barbares. Les premières sont d'heureuses découvertes, les seconds... un peu moins.

Ruines antiques

Les ruines antiques sont les vestiges de civilisations ayant brillé au firmament avant de disparaître dans l'oubli, et ce bien avant que vous n'entriez en scène. Les ruines offrent à la civilisation de l'unité qui les découvre un avantage aléatoire ; elles sont ensuite définitivement détruites.

Les ruines, c'est chic et sympa ! Découvrez-en autant que possible avant les autres civilisations !



Bénéfices des ruines

TECHNOLOGIE GRATUITE

Les ruines octroient une technologie gratuite à votre civilisation..

Carte

Les ruines octroient une carte des environs à votre civilisation (levant le brouillard de guerre sur un certain nombre de cases).

AMÉLIORATION D'ARME

L'unité qui pénètre dans les ruines se change en unité de puissance supérieure (un guerrier peut, par exemple, se changer en spadassin).

SURVIVANTS

Les ruines sont habitées par des survivants de la civilisation antique les ayant bâties. Ils intègrent l'une de vos villes, augmentant sa population de 1.

TRÉSOR

Les ruines octroient de l'or à votre civilisation !

CULTURE

Les ruines octroient de la culture à votre civilisation.

COLONS ET OUVRIERS

Dans les niveaux de difficulté les moins élevés, les ruines peuvent vous octroyer des colons ou des ouvriers gratuits.

Barbares

Les barbares sont des groupes de pillards errants qui exècrent la civilisation et tout ce qu'elle peut engendrer. Ils attaquent vos unités et vos villes, et pillent vos aménagements. En résumé, ce ne sont pas des types très très sympas.

Plus votre civilisation se développe, moins les barbares sont dangereux. Cependant, en début de partie, ils sont de vraies plaies pour votre expansion.

Campements barbares



Les barbares viennent de «campements» pouvant apparaître aléatoirement sur n'importe quelle case en dehors du champ de vision d'une unité. Régulièrement, après quelques tours, une nouvelle unité est produite, qui prend pour cible la civilisation la plus proche et commence à semer la pagaille. La seule façon de mettre un terme à cet engrenage est de localiser le campement barbare en question et de le raser. En règle générale, les campements barbares sont défendus par une unité au minimum, ce ne sont donc pas des cibles faciles.

DÉTRUIRE UN CAMPEMENT

Chaque fois qu'une civilisation détruit un campement barbare, elle récupère de l'or (bien entendu, elle jouit avant tout du fait que le campement ne générera plus de nouvelles unités barbares ; l'or, ce n'est que secondaire... hmm).

NOUVEAUX CAMPEMENTS

Les campements barbares peuvent apparaître sur toute case en dehors du champ de vision d'une ville ou d'une unité. Si vous voulez vous prémunir contre l'apparition de ces campements, pensez à poster des unités sur des collines afin de pouvoir couvrir visuellement autant de territoire que possible.

Unités barbares

Les campements barbares peuvent produire n'importe quel type d'unités, des guerriers aux chars, en passant par les lanciers et les canons. Ils sont capables de créer toute unité disponible à la civilisation la plus avancée technologiquement.

Une fois créée, soit l'unité barbare rôde autour du campement, soit elle se dirige vers la civilisation ou la cité-état la plus proche et commence à semer le chaos. Elle attaque les unités, détruit les aménagements et menace les villes. S'ils sont suffisamment nombreux, les barbares peuvent prendre une ville faiblement défendue, qu'ils se feront ensuite une joie de mettre à sac. Une ville ainsi pillée peut perdre de l'argent, des bâtiments et des citoyens.

Voilà pourquoi il est important de patrouiller les abords de votre civilisation et de détruire les camps barbares. Sans cela, ils peuvent devenir une menace bien réelle.

Unités navales barbares

Les campements barbares situés sur les côtes peuvent produire des unités navales (encore une fois, aussi puissantes que celles pouvant être conçues par la civilisation la plus avancée technologiquement). Ces unités sèmeront le chaos sur vos côtes, détruisant vos aménagements navals et attaquant les unités terrestres ayant eu le malheur de s'aventurer trop près des côtes. Il est important de posséder une flotte capable de se protéger de ces maraudeurs, mais le meilleur moyen de vous en prémunir reste de détruire les campements barbares qui les produisent.

Attention : si un navire barbare entre sur la case d'une unité embarquée, cette dernière est détruite !

Civils capturés

Si une unité barbare entre sur une case occupée par une unité non combattante (colon ou ouvrier), elle la capture et l'emmène dans le campement barbare le plus proche. Attention : n'importe quel joueur peut venir la libérer et l'enrôler ! Si l'un de vos civils venait à se faire capturer par les barbares, pensez donc à voler à son secours avant qu'un rival ne le fasse !

Limites de gains d'EXP

Lorsqu'elles affrontent des barbares, vos unités les moins entraînées remportent de l'EXP, mais toute unité ayant déjà obtenu 30 EXP (que ces points aient été ou non dépensés pour l'acquisition de promotions) n'en gagne plus.

Le crépuscule des barbares

Les barbares peuvent rester en jeu jusqu'à la fin de la partie. Cependant, plus la carte est dévoilée, moins vous risquez de voir apparaître de campements. En résumé, lorsque le monde sera entièrement civilisé, les barbares disparaîtront à jamais !

VILLES

Les villes sont les pierres angulaires de votre civilisation et de son succès. Elles vous permettent de produire des unités, des bâtiments et des merveilles, de rechercher de nouvelles technologies et d'amasser de l'or. Il est impossible de gagner sans posséder de puissantes villes idéalement situées.

Fonder des villes

Les villes sont bâties par les colons. Si l'un de vos colons se trouve à un emplacement où une ville peut être construite, le bouton «Fonder une ville» apparaîtra. Cliquez sur le bouton et le colon disparaîtra pour laisser place à votre nouvelle ville.

Où fonder des villes

Mieux vaut fonder les villes à des emplacements à la fois riches en ressources et permettant de générer un maximum de nourriture et de production. Il est souvent judicieux de fonder une ville sur une case de rivière ou de côte. Les villes fondées sur des collines profitent d'un bonus défensif, les ennemis ont de ce fait plus de mal à s'en emparer.

Bannière de la ville

La bannière de la ville apparaît sur la carte principale et vous donne un aperçu pratique de ce qui s'y passe.

Écran de ville

Pour accéder à l'écran d'une ville, cliquez sur sa bannière.



L'écran de ville vous permet de contrôler chaque cité avec précision. Il regroupe les éléments suivants :

Travail de vos citoyens

Au centre de l'écran de ville, vous pouvez voir une carte détaillant les environs de la cité. Vos frontières sont affichées, et les cases surmontées d'une «pièce» verte représentant un citoyen vous indiquent les cases actuellement exploitées. Les cases exploitables (mais non exploitées) sont surmontées d'une pièce noire.

Assigner un citoyen à une case

Vous pouvez donner l'ordre à un citoyen de travailler sur une case non exploitée en cliquant sur cette case. Si un citoyen est disponible, il ira l'exploiter. Si tous vos citoyens ont une affectation, la ville choisira un citoyen d'une autre case et l'enverra exploiter la nouvelle. La pièce deviendra verte et sera surmontée d'un verrou : cela signifie que votre ville exploitera toujours cette case, à moins que vous ne donniez l'ordre au citoyen d'arrêter en cliquant à nouveau sur elle.

ORDONNER À UN CITOYEN D'ARRÊTER L'EXPLOITATION

Si vous cliquez sur une case exploitée (elles sont surmontées d'une pièce verte représentant un citoyen ou un verrou), le citoyen qui y est assigné cessera le travail et redeviendra «disponible» (vous le retrouverez dans la liste correspondante). Vous pouvez alors ordonner à ce citoyen de devenir le spécialiste d'un bâtiment. Cliquez sur un citoyen disponible dans la liste, et il retournera exploiter une case de la carte (si une case peut être exploitée).

Production de la ville

Cet écran vous indique la quantité de nourriture, de production, d'or, de science et de culture générée par votre ville. Vous y verrez également le nombre de tours nécessaires avant l'expansion de ses frontières et la croissance de sa population. Passez votre curseur sur une entrée pour obtenir des informations supplémentaires.

Résumé de la production d'une civilisation

Cette ligne de données apparaît également sur la carte principale. Vous y trouverez :

- La quantité de science générée par votre civilisation chaque tour
- La quantité d'or dans les caisses de votre civilisation et combien elle en gagne chaque tour
- Le bonheur de votre civilisation et votre progression vers le prochain âge d'or
- La culture de votre civilisation, et la quantité nécessaire pour débloquer une nouvelle doctrine sociale
- Les ressources stratégiques de votre civilisation

Bannière de la ville

La bannière de la ville indique le nom de la ville et sa puissance de combat.

Cliquez sur les flèches à gauche et à droite de la bannière pour refermer l'écran de cette ville et en ouvrir un autre. Vous pouvez naviguer entre vos villes de cette manière.

Sous la bannière de la ville sont affichées les ressources nécessaires pour déclencher une Fête du roi (voir page 78).

Objectif de travail des citoyens

Cliquez sur le signe «+» à côté de l'objectif de travail des citoyens pour ouvrir cet écran, et sur le signe «-» pour le refermer.

C'est ici que vous pouvez choisir quel type de production privilégier pour la ville :

- **Objectif par défaut** : la ville demande à ses citoyens de produire une quantité équilibrée de nourriture, de culture, de science, d'or, etc.
- **Favoriser la nourriture** : la ville se concentre sur l'acquisition de nourriture, ce qui en retour accélère sa croissance.
- **Favoriser la production** : la ville met l'accent sur la production, ce qui lui permet de produire ses unités, bâtiments et merveilles plus rapidement.

... et ainsi de suite ! L'option «Éviter toute croissance» s'avérera pratique si votre civilisation fait face à un mécontentement croissant de sa population.

Attention cependant, cela *n'annulera pas* vos cases verrouillées. Si vous voulez que la ville reprenne le contrôle des citoyens les exploitant, vous devrez cliquer sur ces cases pour les déverrouiller.

Citoyens disponibles

Cette section n'est visible que si certains de vos citoyens sont disponibles.

Cliquez sur le signe «+» à côté de «Citoyens disponibles» pour ouvrir cet écran, et sur le signe «-» pour le refermer.

Les citoyens apparaissant dans cette liste ne sont ni des spécialistes, ni occupés à exploiter la terre autour de leur ville : ils sont donc disponibles ! Un citoyen disponible ne génère qu'un point de production par tour, tout en consommant la même quantité de nourriture que ses congénères. Cliquez sur un citoyen disponible pour qu'il parte immédiatement exploiter une case libre des environs. Vous pouvez également cliquer sur un emplacement de spécialiste libre dans un bâtiment pour y assigner votre citoyen disponible.

Merveilles

Cet écran affiche toutes les merveilles produites par la ville. Passez votre curseur sur une merveille pour en apprendre plus à son sujet.

Bâtiments

Cliquez sur le signe «+» à côté de «Bâtiments» pour ouvrir cet écran, et sur le signe «-» pour le refermer.

Vous trouverez ici tous les bâtiments produits par la ville. De la même manière, passez votre curseur sur un bâtiment pour en apprendre plus à son sujet.

Si un bâtiment dispose d'emplacements de spécialiste, vous pouvez cliquer sur un emplacement libre pour donner l'ordre à un citoyen de devenir spécialiste pour ce bâtiment. Si un bâtiment dispose de spécialistes, cliquez sur ces derniers pour leur faire quitter les lieux. Ils retourneront soit dans la liste des citoyens disponibles, soit exploiter une case libre.

Acheter une case

Cette option vous permet d'acheter une case (si vos finances vous le permettent). Cliquez sur ce bouton pour afficher le prix de la case suivante. N'oubliez pas, ce prix augmente à chaque case achetée ! Les cases pouvant être acquises sont indiquées par des symboles, et

vosre curseur changera de forme. Cliquez sur une case disponible pour l'acheter, ou cliquez sur «Annuler» pour interrompre l'achat.

Retour à la carte

Ce bouton referme l'écran de ville et vous permet de revenir à la carte principale.

Menu de production

Ce menu fait apparaître l'objet (unité, bâtiment, merveille ou projet) actuellement en cours de production, ainsi que ses effets et ses stats dans le jeu, et le nombre de tours nécessaires pour en terminer la construction. Cliquez sur «Modifier production» pour ordonner à la ville d'arrêter la production de l'objet en cours et en sélectionnant un autre.

Acheter

Cliquez sur «Acheter» pour donner l'ordre à votre ville d'acheter un objet. Le menu d'achat apparaîtra, et vous pourrez cliquer sur un objet pour en faire l'acquisition. Attention, la ville n'achète pas l'objet qui est actuellement en cours de construction, et après l'achat, elle continuera la construction de cet objet (sauf si elle en est incapable). Par exemple, si une ville décide de produire un archer, et qu'il reste 4 tours avant qu'il ne soit opérationnel, puis qu'elle décide d'acheter un archer, celui-ci sera immédiatement prêt à partir au front, tandis que celui en cours de construction ne le sera que dans 4 tours ; à moins bien sûr que vous ne changiez de production après l'achat du premier archer.

Unités dans les villes

Unités militaires

Il ne peut y avoir qu'une unité militaire par ville. On dit de cette unité militaire qu'elle y est en «garnison». Elle accorde à la ville un important bonus défensif. D'autres unités militaires peuvent transiter par la ville, mais elles ne peuvent s'y arrêter (ainsi, si vous construisez une unité militaire dans une ville possédant une garnison, vous devrez déplacer l'une de ces deux unités à la fin du tour).

Unités civiles

Il ne peut y avoir qu'une unité civile (ouvrier, colon ou personnage illustre) par ville. D'autres peuvent y transiter, mais elles ne peuvent s'y arrêter. Ainsi, à la fin d'un tour, une ville ne peut abriter que deux unités au maximum : une unité militaire et une unité civile.

Construction dans les villes

Au sein d'une ville, vous pouvez construire des bâtiments, des merveilles ou des unités. Vous ne pouvez cependant avoir qu'un seul projet de construction à la fois. Une fois votre projet terminé, un message d'alerte «CHOIX DE CONSTRUCTION» apparaît. Cliquez dessus pour accéder au menu de construction, puis choisissez votre nouveau projet.

Menu de construction

Le menu de construction affiche les unités, bâtiments et merveilles qu'il vous est

actuellement possible de construire dans la ville. À mesure que votre niveau de technologie s'améliore, de nouveaux projets apparaissent et d'autres, obsolètes, disparaissent. Chaque entrée indique le nombre de tours nécessaires à la construction du projet.

Si l'une des entrées est grisée, c'est qu'il vous est actuellement impossible de construire l'élément correspondant. Pour savoir ce qui vous fait défaut, passez votre curseur sur l'entrée.

Changer de projet de construction

Pour modifier la construction en cours d'une ville, rendez-vous sur l'écran de ville. La production déjà utilisée pour le projet original n'est pas transférée au nouveau, mais elle reste un temps inscrite «dans vos registres» : si plus tard, vous décidez de reprendre la construction de cet ancien projet, ce dernier pourra bénéficier de tout ou partie de cette production. Plus vous tardez à reprendre le projet, plus la production épargnée diminue.

Produire des unités

Tant que vous disposez des ressources nécessaires et que l'unité souhaitée n'est pas obsolète, vous pouvez entraîner dans vos villes autant d'unités que vous le souhaitez. Comme vous ne pouvez pas avoir plus d'une unité militaire et une unité civile dans chaque ville, il se peut que vous deviez déplacer votre unité nouvellement entraînée immédiatement après sa production.

Consultez la section «Unités» à la page 45 pour plus d'informations.

Construction de bâtiments

Dans une ville, vous ne pouvez construire qu'un seul bâtiment de chaque type ; en d'autres termes, vous ne trouverez jamais deux fois le même bâtiment dans une même ville. Une fois que vous avez construit un bâtiment, l'entrée correspondante disparaît du menu de construction (bien entendu, vous pouvez toujours construire ce bâtiment dans une autre de vos villes).

Consultez la section «Bâtiments» à la page 78 pour plus d'informations.

Construction de merveilles

Il existe trois types de merveilles dans le jeu : les merveilles nationales, les merveilles mondiales et les merveilles planifiées. Chaque civilisation peut construire une merveille nationale ou merveille planifiée de chaque type (en d'autres termes, chaque civilisation peut produire une épopée nationale, mais aucune ne peut en produire deux). Chaque merveille mondiale, en revanche, est unique au monde (comme son nom l'indique) : une fois construite, elle devient indisponible aux autres civilisations. Les merveilles disparaissent du menu de construction dès qu'il n'est plus possible de les bâtir.

Si une autre civilisation achève la construction d'une merveille mondiale que vous étiez vous-même en train de produire, vous recevrez un dédommagement pour vos efforts sous forme d'or, suite à quoi vous devrez changer de projet de construction.

Consultez la section «Merveilles» à la page 113 pour plus d'informations.

Exploiter les terres arables

Ce sont les terres arables qui l'environnent qui font la prospérité d'une ville. Les citoyens de cette dernière exploitent les cases de terrain afin de générer de la nourriture, de l'or, de la production et de la science. Les citoyens peuvent exploiter les cases situées au maximum à trois cases de distance de la ville. Ces cases doivent se situer à l'intérieur des frontières de votre civilisation. Une case ne peut être exploitée que par une seule ville, même si elle se situe à deux cases de distance de plus d'une cité.

Assigner des citoyens à l'exploitation des terres

Lorsque votre ville grandit, elle assigne automatiquement ses citoyens à l'exploitation des terres arables qui l'entourent. Ce faisant, elle tente de trouver un équilibre entre nourriture, production et or. Pour plus d'informations, consultez la section «Écran de ville» à la page 69.



Améliorer les terres

Si certaines cases produisent de la nourriture, de l'or ou toute autre ressource naturellement et en grande quantité, de nombreuses autres peuvent être «améliorées» afin d'en renforcer la croissance, la richesse, la productivité ou la génération de science d'une ville. Pour améliorer ces cases, vous devez produire des ouvriers. Une fois que vous disposez d'un ouvrier, vous pouvez lui ordonner de construire des améliorations comme (entre autres) des fermes ou des mines. Ces constructions rendront les terres autour de vos villes plus productives.

Pour plus d'informations, consultez la section consacrée aux ouvriers et améliorations.

Spécialistes

À la fondation d'une ville, tous ses citoyens exploitent les cases environnantes, générant ainsi nourriture, production, or, etc. Plus tard dans la partie, il vous est possible de construire des bâtiments au sein desquels vous pouvez employer certains citoyens comme spécialistes.

Par exemple, les bibliothèques possèdent deux emplacements pouvant accueillir des scientifiques. Une fois que vous avez construit une bibliothèque dans une ville, vous pouvez donc y employer 1 ou 2 citoyens comme scientifiques (notez que tous les bâtiments ne peuvent pas accueillir de spécialistes ; pour plus d'informations, veuillez consulter la section «Bâtiments» à la page 78).

Il existe quatre classes de spécialistes. Le type de spécialiste intégré par le citoyen dépend du bâtiment auquel il est affecté.

Artiste

Un artiste spécialiste produit de la culture et génère des points d'artistes illustres (voir plus bas). Il peut être employé dans les bâtiments culturels, comme les temples et les musées.

Ingénieur

Un ingénieur spécialiste génère de la production (des marteaux) et des points d'ingénieurs illustres. Il peut être employé dans les bâtiments de production comme les ateliers et les usines.

Marchand

Un marchand spécialiste génère de l'or et des points de marchands illustres. Il peut être employé dans les bâtiments générant de l'or, comme les marchés et les banques.

Scientifique

Un scientifique spécialiste génère de la science (des fioles) et des points de savants illustres. Il peut être employé dans les bâtiments scientifiques, comme les bibliothèques et les universités.

Employer des spécialistes

Pour assigner un spécialiste à un bâtiment, ouvrez l'écran de ville puis cliquez sur un emplacement de spécialiste au sein du bâtiment dans lequel vous voulez le voir travailler. Un citoyen sera alors retiré d'une case de terrain et employé dans le bâtiment. Si vous cliquez de nouveau sur l'emplacement, le citoyen retournera exploiter les terres appartenant à la ville.

Pour plus d'informations sur l'utilisation des citoyens sur les cases de terrain et en tant que spécialistes, veuillez consulter la section «Villes» à la page 69.

Effets des spécialistes sur la production d'une ville

Souvenez-vous que tout citoyen exploitant une case rapporte quelque chose à votre ville. Ce peut-être de la nourriture, de la production, de l'or, de la culture ou de la science. Lorsque ce citoyen est utilisé comme spécialiste, il n'exploite plus sa case d'origine et cesse d'apporter à la ville ce qu'il produisait. Il est prudent de vérifier les ressources générées par votre ville (production, or et science) après avoir formé un ou des spécialistes.

Citoyens disponibles

Un citoyen qui n'exploite pas une case de terre arable et n'est pas assigné à un travail de spécialiste augmente tout de même la production de la ville de +1.

Assaut et défense de ville

Les villes peuvent être attaquées et prises par les unités ennemies. Chaque ville possède une «puissance de combat» déterminée par son emplacement, sa taille, le fait qu'une unité militaire y soit ou non en garnison et la présence éventuelle de bâtiments défensifs comme des remparts. Plus cette valeur de défense est élevée, plus il est difficile de prendre la ville. A moins que cette dernière ne soit extrêmement vulnérable ou l'unité attaquante particulièrement puissante, s'emparer d'une ville prend souvent plusieurs tours.

Pour plus de détails, consultez l'article consacré au combat.

Attaquer une ville

Pour attaquer une ville ennemie, ordonnez à une unité de combat rapproché de se déplacer sur la case correspondante. Une manche de combat s'engage, et la ville et vos unités peuvent subir des dégâts : si les points de santé de votre unité tombent à zéro, elle sera détruite ; si les points de santé de la ville tombent à zéro, votre unité s'en emparera.

Attaquer à l'aide d'unités à distance

Bien que vos unités de combat à distance puissent attaquer une ville et réduire ses défenses à néant, elles sont tout à fait incapables de s'en emparer. Pour prendre une ville, vous devez y faire entrer une unité de combat rapproché. De la même façon, les unités navales et aériennes sont incapables de prendre une ville, mais peuvent malmener ses défenses.

Pour plus de détails, consultez les sections «Combat aérien» à la page 125 et au «Combat naval» à la page 61.

Défendre une ville

Pour améliorer les défenses d'une ville, vous disposez de plusieurs possibilités. Tout d'abord, vous pouvez y placer une unité puissante en garnison. Une unité de combat rapproché améliorera grandement la puissance défensive de la ville, alors qu'une unité de combat à distance vous permettra de tirer sur les unités ennemies à proximité depuis l'intérieur de la ville.

Vous pouvez également construire des remparts et des châteaux qui augmenteront la puissance défensive de votre ville tout en vous permettant d'attaquer vos ennemis à distance. Notez que les villes bâties sur des cases de collines profitent d'un bonus défensif.

Quelles que soient ses capacités défensives, il est extrêmement important de poster des unités en dehors de votre ville afin qu'elles fassent obstacle aux unités assaillantes et les empêchent d'encercler la cité. Dans le cas contraire, ces dernières obtiendraient contre elle des bonus déterminants. Consultez la section «Assaut et défense de ville» à la page 61 pour plus d'informations.

S'emparer d'une ville

Lorsque l'une de vos unités pénètre dans une ville ennemie, trois choix s'offrent à vous : vous pouvez détruire la ville, l'annexer afin qu'elle rejoigne votre empire ou en faire un état fantoche. Chacune de ses possibilités possède ses avantages et ses inconvénients.

Détruire une ville

Lorsqu'une ville est détruite, elle disparaît. À jamais. Tous ses bâtiments, merveilles et citoyens sont réduits à néant. Vous pouvez être fier de vous, vile brute sans coeur ! S'il y a bel et bien des avantages à la destruction d'une ville (essentiellement relative au bonheur de votre population), cet acte extrême a des incidences diplomatiques importantes (les autres civilisations et cités-états seront moins enclines à s'allier à vous si elles vous considèrent comme un psychopathe sanguinaire). Vous pouvez détruire une ville immédiatement après l'avoir prise ou plus tard, à n'importe quel moment.

VILLES INDESTRUCTIBLES

Vous ne pouvez pas détruire une ville que vous avez fondée (les autres civilisations le peuvent, elles, mais pas vous). Il vous est également impossible de détruire la capitale d'une autre civilisation.

Annexer la ville

Lorsque vous annexe une ville, cette dernière rejoint votre empire. Vous la contrôlez alors entièrement, comme si vous l'aviez vous-même fondée. L'inconvénient de l'annexion est qu'elle rend vos citoyens *particulièrement* mécontents, vous obligeant soit à construire des bâtiments générant du bonheur (comme les colisées), soit à relier votre cité à des ressources de luxe pour compenser leur insatisfaction. Annexer de trop nombreuses villes trop rapidement peut mettre un terme brusque au développement de votre empire.

Pour plus de détails, consultez la section «Bonheur» à la page 110.

Faire d'une ville une ville fantoche

Si vous rendez une ville conquise fantoche, vous bénéficiez de sa production de science et d'or tout en minimisant l'impact de son annexion sur le bonheur de votre population. En revanche, vous ne contrôlez pas la production de la ville : elle construit les bâtiments qu'elle désire et arrête purement et simplement la production d'unités et de merveilles. De ce fait, vous devez fournir la force militaire nécessaire à sa défense, et si vous voulez la rendre plus productive, vous devez ordonner à vos ouvriers d'améliorer les terrains environnants.

Vous pouvez annexer une ville fantoche à tout moment. Pour ce faire, cliquez sur sa bannière.

BÂTIMENTS

Les villes sont plus que des regroupements d'habitations ; on y trouve également des écoles et des bibliothèques, des marchés, des greniers, des banques et des casernes. Les bâtiments représentent les aménagements et améliorations que vous construisez dans vos villes. Ils peuvent augmenter leur croissance démographique, accélérer leur rendement, améliorer leur production de science, renforcer leurs défenses et bien d'autres choses tout aussi utiles. Pour plus d'informations, veuillez consulter la section de la Civilopédia consacrée aux bâtiments.

Une ville sans bâtiment est une ville faible et primitive qui a peu de chances de se développer, alors qu'une ville en possédant de nombreux appose sa marque définitivement dans l'histoire du monde.

Construire des bâtiments

Lorsqu'une ville est prête à construire quelque chose, le menu de production de la ville apparaît. Si un bâtiment est disponible à la construction, vous pourrez l'y voir. Cliquez sur un bâtiment, une unité ou une merveille) pour ordonner à la ville de commencer sa construction.

Changer de projet de construction ou acheter un élément

Vous pouvez modifier les ordres de construction d'une ville dans l'écran de ville. Sur ce même écran, vous pouvez dépenser de l'or pour acheter un bâtiment (ou tout autre élément). Pour plus d'informations, veuillez consulter la section «Écran de ville» à la page 69.

Conditions nécessaires à la construction des bâtiments

À l'exception du monument historique qui peut être construit dès le début du jeu sans condition particulière, chaque bâtiment nécessite que vous connaissiez une technologie spécifique. Par exemple, pour bâtir une caserne, vous devez apprendre le travail du bronze. Certains bâtiments requièrent également que vous possédiez des ressources : par exemple, pour construire un cirque, une ville doit exploiter une source de chevaux ou d'ivoire aménagée dans ses environs.

Enfin, certains bâtiments ne peuvent être construits qu'après d'autres. À titre d'exemple, vous ne pouvez construire un temple dans une ville que si cette dernière possède déjà un monument historique.

Spécialistes et bâtiments

Certains bâtiments vous permettent de former des citoyens afin qu'ils deviennent des «spécialistes» et travaillent dans vos bâtiments. Les spécialistes améliorent le rendement du bâtiment et accélèrent la production de personnages illustres. Pour plus d'informations, veuillez consulter la section consacrée aux «Spécialistes» à la page 74 et aux «Personnages illustres» à la page 102.

Coût d'entretien des bâtiments

Les bâtiments ont un inconvénient : leur coût d'entretien en or. Le prix dépend du bâtiment en question et peut varier de 1 à 10 pièces d'or par tour. L'or est prélevé chaque tour sur votre trésorerie. Pour plus d'informations sur les coûts d'entretien, veuillez consulter la section «Or» à la page 106.

Le palais

Le palais est un bâtiment spécial ; à mi-chemin entre bâtiment et merveille, il apparaît automatiquement dans la première ville que vous fondez, faisant de cette dernière votre capitale. Si votre capitale est prise, votre palais est automatiquement reconstruit dans une autre ville qui devient immédiatement votre nouvelle capitale. Si vous parvenez ensuite à reprendre votre capitale d'origine, le palais y sera reconstruit.

Le palais confère un léger bonus de production, de science, d'or et de culture à votre civilisation. Connectez d'autres villes à votre capitale via des routes ou un port, et vous établirez des routes commerciales qui vous rapporteront des revenus supplémentaires.

Villes annexées

Lorsqu'une ville est annexée, ses merveilles mondiales sont prises avec elle et ses merveilles nationales détruites.

Les bâtiments culturels et militaires (temple, caserne, etc.) sont automatiquement détruits, et les autres bâtiments ont 66% de chance d'être capturés tout en restant intacts.

NOURRITURE ET CROISSANCE DE VILLE

L'abondance de nourriture est le facteur de développement déterminant de toute civilisation humaine. Lorsqu'un être humain ne dispose pas de suffisamment de nourriture, il passe l'intégralité de son temps à en chercher (chasse, cueillette, etc.) pour sa famille et pour lui-même. De ce fait, il n'a ni l'énergie, ni le temps de s'impliquer dans d'autres activités (comme les peintures rupestres, la création d'un langage écrit ou la découverte de ruines). Une fois la nourriture disponible en excédant, il peut se consacrer à autre chose.

Villes et nourriture

Une ville a besoin de 2 unités de nourriture par tour pour alimenter un citoyen (aussi appelé «unité de population»). Si ce quota n'est pas respecté, la population est frappée par la famine. Une ville génère de la nourriture (ainsi que de la production et de l'or) en assignant ses citoyens à l'exploitation de ses terres. Une ville peut exploiter n'importe quelle case dans un rayon de trois cases. Il faut cependant que cette case se situe à l'intérieur des frontières de votre civilisation et qu'elle ne soit pas exploitée par une autre ville.

Si vous laissez la ville gérer ses travailleurs, elle les répartit de façon à générer suffisamment de nourriture. Si jamais elle n'en produit pas assez, elle est frappée par la famine et perd des citoyens jusqu'à ce qu'elle puisse subvenir aux besoins des survivants.

Assigner manuellement les citoyens à l'exploitation des terres

Vous pouvez assigner manuellement certains citoyens d'une ville à l'exploitation de cases spécifiques. Cela vous permet, par exemple, de concentrer les forces vives de la ville sur la croissance, la production ou l'or. Pour plus d'informations, veuillez consulter la section consacrée au travail des citoyens d'une ville.

Obtenir davantage de nourriture

Certaines cases génèrent plus de nourriture que d'autres, et les villes situées à proximité de ces cases croîtront plus rapidement. De plus, les ouvriers peuvent «aménager» certaines cases en y construisant des fermes. Cette opération augmente la production de nourriture de la case.

Cases de nourriture les plus productives

RESSOURCES BONUS

Les cases sur lesquelles se trouvent des ressources bonus produisent beaucoup de nourriture après qu'un ouvrier y a construit l'aménagement adéquat. Ces ressources incluent notamment les bananes, le bétail, les cervidés, les poissons et le blé. Pour plus d'informations, veuillez consulter les sections «Ouvriers et aménagements» à la page 89 et aux «Ressources» à la page 36.

CASES D'OASIS

Les oasis fournissent énormément de nourriture, surtout lorsqu'on les compare aux cases de désert qui les entourent.

PLAINES INONDABLES

Les plaines inondables produisent beaucoup de nourriture.

PRAIRIE ET JUNGLE

Ces cases fournissent elles aussi une quantité importante de nourriture.

Aménagements

Les ouvriers peuvent construire des fermes sur la plupart des cases afin d'augmenter la nourriture qu'elles génèrent une fois exploitées.

Bâtiments, merveilles et doctrines

Certaines merveilles et doctrines, ainsi que certains bâtiments peuvent affecter la quantité de nourriture produite par une ville ou la quantité de nourriture dont elle a besoin pour remplir son seau de croissance (voir ci-dessous).

Cités-états maritimes

Si vous vous liez d'amitié avec une cité-état maritime, elle fournira de la nourriture à toutes vos villes. Votre capitale sera la principale bénéficiaire de cette aide alimentaire.

Fête du roi

Lorsqu'une ville organise une Fête du roi (voir la section «Ressources» à la page 36), elle génère 25% de nourriture excédentaire en plus (sans excédent, pas de bénéfice !).

Ville mécontente

Lorsque votre civilisation est mécontente, vos villes produisent moins de nourriture. Elles en génèrent suffisamment pour alimenter vos citoyens, mais la production diminue de 75 %.

Croissance d'une ville

Chaque tour, les citoyens d'une ville produisent une certaine quantité de nourriture en exploitant les terres environnant la cité (ainsi que par d'autres moyens déjà évoqués plus haut). Les citoyens d'une ville sont les premiers à bénéficier de cette nourriture. Chacun d'eux en consomme 2 unités (ainsi, une ville d'un niveau de population de 7 consomme 14 unités de nourriture). La nourriture excédentaire est ensuite entreposée en un lieu au nom des plus poétiques : le seau de croissance de la ville.

Le seau de croissance des villes

Le seau de croissance d'une ville contient toute la nourriture excédentaire produite par la cité à chaque tour. Lorsque la quantité de nourriture atteint un certain niveau, la population de la ville (ses citoyens) augmente de 1. Le seau est ensuite vidé, puis le processus recommence. La quantité de nourriture nécessaire à la croissance augmente considérablement à mesure que la ville grandit.

En haut à gauche de l'écran de ville, l'encadré des informations vous indique dans combien de tours la ville s'agrandira. Dans ce même encadré, l'entrée «Nourriture» vous indique le nombre d'unités de nourriture produites par la ville à chaque tour. Passez le curseur sur l'entrée «Nourriture» pour voir exactement quelle quantité de nourriture est encore nécessaire à la croissance de votre ville.

Colons et production de nourriture

Les colons peuvent être formés dans des villes de taille 2 ou supérieure. Durant leur production, les colons consomment la production de la ville, ainsi que toute la nourriture excédentaire qu'elle génère à chaque tour. Tant qu'un colon est en production, la ville ne croît pas, ni n'ajoute de nourriture excédentaire à son seau de croissance (rappelons que les colons ne consomment pas la nourriture entreposée dans le seau de croissance de la ville, mais la nourriture excédentaire produite chaque tour par la ville ; ainsi, le seau de croissance cesse d'être rempli).

CULTURE

La culture est un indice reflétant le rapport que votre civilisation entretient avec les arts et les lettres (qu'il s'agisse aussi bien de peintures rupestres, de tikis, d'Hamlet, de la Neuvième Symphonie de Beethoven que du dernier clip de Lady Gaga). Dans Civilization V, la culture a deux principaux effets : elle augmente la taille du territoire de vos villes (et donc, les frontières de votre empire) et vous permet d'acheter des doctrines sociales.

Plus important encore, en accumulant suffisamment de culture, vous pourrez remporter une victoire culturelle !

Générer de la culture

Il existe plusieurs moyens pour votre civilisation de générer de la culture :

- **Votre palais** : créé en même temps que votre première ville, il vous rapporte 2 points de culture par tour.
- **Les ruines antiques** : certaines d'entre elles vous rapportent de nombreux points de culture.
- **Les bâtiments** : certains bâtiments génèrent de la culture, comme le monument historique et le temple en début de partie.
- **Les spécialistes** : les spécialistes, et plus particulièrement les artistes, génèrent de la culture.
- **Les merveilles** : certaines merveilles génèrent énormément de culture. On peut citer l'Ermitage, l'Épopée héroïque et l'Épopée nationale, mais il en existe bien d'autres.
- **Les doctrines sociales** : certaines doctrines améliorent votre taux de génération de culture. La branche du «Mécénat», par exemple, propose diverses doctrines à dominante culturelle.
- **Les artistes illustres** : un artiste illustre peut construire un monument sur une case pour aménager cette dernière. Si votre ville exploite cette case, elle en retirera énormément de culture.
- **Les cités-états** : certaines cités-états vous octroient de la culture lorsque vous vous liez d'amitié avec elle.

Étendre son territoire

À mesure qu'une ville accumule de la culture, elle fait l'acquisition de cases additionnelles parmi le territoire environnant encore non revendiqué. Plus vite votre ville génère de la culture, plus vite votre territoire s'étend. En résumé, chaque ville acquiert de nouvelles cases de territoire en fonction de sa production de culture. Lorsque cette dernière atteint un certain niveau, s'il reste des cases disponibles, l'une d'entre elles est ajoutée au territoire.

Consultez les «Informations sur la ville» de l'écran de ville pour connaître la quantité de culture générée par une ville chaque tour, et combien elle doit encore en obtenir pour acquérir une nouvelle case. La quantité de culture nécessaire augmente à mesure que le territoire s'agrandit.

Notez que vous pouvez également dépenser de l'or pour «acheter» des cases. Cette méthode est totalement indépendante de l'acquisition de cases grâce à la culture.

Acquérir de nouvelles doctrines sociales

Vous acquérez de nouvelles doctrines en fonction de la culture totale produite par vos villes. Pour voir la quantité de culture accumulée par votre civilisation, combien vous en générez chaque tour et combien il vous faut encore en obtenir pour débloquent une nouvelle doctrine, consultez la barre de statut située en haut de l'écran principal.

Lorsque vous avez accumulé suffisamment de culture, vous pouvez vous rendre sur l'écran des doctrines sociales pour en acheter une nouvelle (pour plus d'informations sur les doctrines, veuillez consulter l'article qui leur est consacré). Chaque fois que vous achetez une nouvelle doctrine, le prix de la suivante augmente.

Victoire culturelle

Vous pouvez remporter une victoire culturelle en acquérant suffisamment de doctrines sociales, puis en construisant le «Projet Utopia». Pour plus d'informations, veuillez consulter la section «Victoire et défaite» à la page 120.

TECHNOLOGIE

La technologie est l'une des principales forces motrices de toute civilisation humaine. Ce sont les avancées technologiques en matière d'agriculture et de pêche qui ont permis aux villes de se développer, puis de prospérer. C'est le développement des armes qui a permis à certaines cités de repousser les hordes de barbares jaloux qui en voulaient à leur nourriture et à leurs richesses. Ce sont les progrès médicaux et sanitaires qui permettent à l'homme de repousser depuis plusieurs siècles cet autre grand ennemi de la civilisation qu'est la maladie. Le développement technologique fait de toute civilisation un empire plus fort, plus grand, plus sage et bien plus redoutable. Il est capital pour une nation de ne pas prendre de retard technologique sur ses voisins. En cas de retard majeur à tout autre niveau (économique, par exemple, voire militaire), on peut imaginer une civilisation moins évoluée vaincre un voisin plus développé, mais technologiquement, l'Histoire nous a prouvé que tout retard est quasi systématiquement fatal.

Technologie et fioles



Dans *Civilization V*, chaque technologie découverte vous donne accès à des unités, bâtiments, merveilles, aménagements et ressources toujours plus évolués, ou octroie à votre civilisation quelques bénéfices notables.

Vous découvrirez de nouvelles technologies en accumulant des «fioles», qui représentent la quantité de science générée par votre civilisation. Chaque tour, le nombre de fioles produites par votre empire vient s'ajouter à sa réserve scientifique.

L'apprentissage de toute technologie coûte un certain nombre de fioles : lorsque vous en avez accumulé suffisamment, vous découvrez la technologie en cours d'étude. Une fois votre

nouvelle technologie acquise, votre réserve de fioles est épuisée, et vous recommencez à la remplir en vue de l'acquisition d'une prochaine technologie.

D'où proviennent les fioles de science ?

Les fioles sont générées par vos citoyens. Chaque tour, vous générez un nombre de fioles égal à la population totale de toutes vos villes. Vous l'aurez compris : plus vos villes sont peuplées, plus vous générez de fioles.

En plus des fioles générées par votre population, votre palais en produit 3. Ainsi, lorsque vous construisez votre première ville, 4 fioles sont générées à chaque tour : 1 par votre unique citoyen et 3 par votre palais. Vous pouvez obtenir des fioles supplémentaires en construisant certains bâtiments ou merveilles, ou en adoptant certaines doctrines sociales.

Accroître le nombre de fioles de science (et accélérer la recherche)

Voici quelques moyens de stimuler votre production de science (soit l'acquisition de nouvelles technologies).

RUINES ANTIQUES

Certaines ruines antiques vous octroient une nouvelle technologie. Même si cela est loin d'être systématique, c'est une autre bonne raison de localiser les ruines avant les autres civilisations.

ÉCHANGE

Une fois que vous avez découvert la technologie de l'écriture, vous pouvez signer des accords de recherche avec les autres civilisations. Ce type d'accord coûte 150 Or à chacun des signataires et leur octroie 15% de bonus de science pendant toute sa durée.

BÂTIMENTS

Il vous est possible de construire divers bâtiments augmentant le nombre de fioles que vous générez. Par exemple, la bibliothèque augmente de 50% la production de fioles par citoyen et permet l'emploi de deux citoyens comme scientifiques (des spécialistes ; pour plus d'informations, consultez la section qui leur est consacrée). L'université offre sensiblement les mêmes avantages. Pour plus d'informations sur les universités et les autres bâtiments générateurs de science, veuillez consulter la section «Bâtiments» à la page 78.

MERVEILLES

De nombreuses merveilles améliorent considérablement la science de votre civilisation. L'université publique, une merveille nationale, augmente de 50% le nombre de fioles générées par la ville où elle se trouve. La Grande bibliothèque accorde à votre civilisation une technologie gratuite. Pour plus d'informations, veuillez consulter la section «Merveilles» à la page 113.

SAVANT ILLUSTRE

Un savant illustre peut vous permettre de découvrir immédiatement une nouvelle technologie. Vous pouvez également l'utiliser pour construire une académie, un aménagement générant 5 fioles par tour une fois exploitée. Pour plus d'informations, veuillez consulter la section «Personnages illustres» à la page 102.

LE RATIONALISME (CATÉGORIE DE DOCTRINES)

Le rationalisme est une catégorie qui propose essentiellement des doctrines augmentant la science de votre empire. Cette catégorie est disponible à la Renaissance. Pour plus d'informations, veuillez consulter la section «Doctrines sociales» à la page 96.

Choisir une technologie à découvrir

Une fois que vous avez fondé votre première ville, le menu d'orientation des recherches apparaît, et vous devez choisir une technologie à étudier. Une fois que vous avez accumulé suffisamment de fioles, vous la découvrez, le menu réapparaît, et ainsi de suite, jusqu'à la fin de la partie. Vous pouvez étudier plus de 70 technologies, et si vous parvenez à toutes les découvrir, vous avez la possibilité de rechercher des technologies futures qui amélioreront votre score final.



Menu de choix des technologies

Lorsque vous devez sélectionner une nouvelle technologie à étudier, le menu d'orientation des recherches apparaît à gauche de l'écran. La technologie que vous venez de découvrir est affichée en haut (vous y lirez «Agriculture» la première fois que ce menu apparaîtra). En dessous se trouve le bouton «Ouvrir l'arbre des technologies» (nous y reviendrons), et, encore en dessous, la liste des technologies disponibles. À côté de chaque technologie est indiqué le nombre de tours nécessaires à sa découverte, ainsi que des icônes représentant les différents bâtiments, aménagements, merveilles et autres à laquelle elle vous donne accès (on parle aussi d'éléments «débloqués»).

Cliquez sur une technologie pour l'étudier. Le menu d'orientation des recherches disparaît, et une grande icône apparaîtra dans le coin supérieur gauche de l'écran indiquant quelle technologie vous recherchez et dans combien de tours vous la découvrirez.

Changer de recherche

Vous pouvez à tout moment modifier la technologie que vous êtes en train d'étudier. Pour ce faire, cliquez sur l'icône des technologies dans le panneau des technologies (dans le coin supérieur gauche). Le menu d'orientation des recherches apparaît, et vous pouvez

choisir l'une des technologies proposées. Vous pourrez reprendre ultérieurement vos recherches sur la technologie interrompue, et ce à l'endroit où vous vous étiez arrêté (les fioles anciennement acquises ne sont pas perdues).

Technologies disponibles

En début de partie, vous ne pouvez rechercher qu'une poignée de technologies (le plus souvent : l'élevage, le tir à l'arc, la poterie et l'exploitation minière). Toutes les autres demandent que vous en ayez au préalable découvert d'autres. Une fois les technologies prérequis découvertes, la technologie nouvellement accessible apparaît dans le menu d'orientation des recherches.

Par exemple, étudier la navigation à voile, le calendrier et l'écriture nécessite d'avoir déjà découvert la poterie. Ainsi, si vous apprenez la poterie, cette technologie disparaît du menu d'orientation des recherches (puisque vous la connaissez), et la navigation à voile, le calendrier et l'écriture s'y ajoutent.

Certaines technologies nécessitent que vous connaissiez déjà 2, voire 3 autres technologies, et n'apparaissent que lorsque vous les avez découvertes.

L'éternel arbre des technologies

Pour comprendre un peu mieux les rouages du jeu, jetez donc un oeil à l'incroyable arbre des technologies. Ce dernier présente la totalité des technologies disponibles et leurs interactions. Vous pouvez cliquer sur une technologie pour ordonner à vos scientifiques de la rechercher. Notez que si votre civilisation n'a pas encore les technologies nécessaires à son obtention, elle les recherchera également. L'arbre des technologies trouvera automatiquement le «chemin» le plus rapide pour y accéder, et vous découvrirez les technologies requises dans l'ordre d'affichage.

Vous pouvez accéder à l'arbre des technologies depuis le menu d'orientation des recherches ou en appuyant sur la touche F5.

Technologie et victoire

Lorsque vous avez découvert suffisamment de technologies, vous pouvez construire un vaisseau spatial et l'envoyer vers Alpha du Centaure. Si vous y parvenez avant qu'une autre civilisation ait remporté une victoire (quelle qu'elle soit), vous remportez une victoire technologique.

Consultez la section «Victoire et défaite» à la page 120 pour de plus amples informations sur comment vaincre dans Civilization V

OUVRIERS ET AMÉNAGEMENTS

Les ouvriers représentent les femmes et les hommes qui bâtissent diverses structures et entretiennent vos terres pour le compte de votre empire. Ils défrichent les jungles, construisent les fermes qui nourrissent vos villes, creusent les mines qui vous fournissent un or et un fer précieux, ou installent les routes qui relient vos cités. Les ouvriers ont beau ne pas être des unités militaires, ils n'en sont pas moins importants.

Les aménagements augmentent la production, l'or et/ou la nourriture des cases de terrain. Ils donnent également accès aux bonus fournis par certaines ressources. Si vous n'aménagez pas vos terres, il y a fort à parier que votre civilisation sera bientôt dépassée en tous points par celles qui n'ont pas négligé cette étape.

Produire des ouvriers

Comme les autres unités, les ouvriers sont produits dans les villes.

Les ouvriers et le combat

Les ouvriers sont des unités non combattantes. Si une unité ennemie pénètre sur la case où ils se trouvent, ils sont capturés. Ils peuvent également être blessés par les attaques à distance (ils guérissent, au même titre que les autres unités, mais ne peuvent ni remporter d'EXP, ni recevoir de promotion). Les ouvriers ne peuvent ni attaquer, ni blesser une autre unité. Sur un territoire dangereux, il est toujours judicieux de leur adjoindre une unité militaire.

Panneau d'actions des ouvriers

Lorsqu'un ouvrier actif se trouve sur une case sur laquelle il peut effectuer une action (construire une route ou un aménagement, dégager le terrain, etc.) le panneau d'actions des ouvriers apparaît. Ce panneau affiche toutes les actions disponibles à l'ouvrier en question. Pour que l'ouvrier commence les travaux, cliquez sur l'un des ordres. Les actions des ouvriers prennent du temps. Pour savoir combien de temps il vous reste encore à patienter, passer le curseur de votre souris sur l'ouvrier concerné.

Dégager le terrain

Une fois qu'une civilisation a découvert l'Exploitation minière, ses ouvriers peuvent défricher les cases de forêts. Une fois le travail du bronze acquis, ils peuvent ensuite défricher les cases de jungles. Enfin, une fois la Maçonnerie découverte, ils peuvent assécher les marais. Chacune de ces actions est irrévocable.

Combien de temps pour dégager un terrain

Déforestation : 3 tours

Défricher une jungle : 6 tours

Assainir un marais : 5 tours

Construire des routes

Une fois qu'une civilisation a découvert la Roue, ses ouvriers peuvent construire des routes. Ces dernières peuvent être construites en territoire allié, neutre ou ennemi, et sur n'importe quel type de terrain et caractéristiques de terrain (à l'exception des montagnes, des merveilles naturelles, de la glace et, bien entendu, des cases d'eau). Les routes peuvent également être construites sur des cases contenant des ressources et/ou des aménagements.

Durée de la construction de route

Il faut à un ouvrier 3 tours pour construire une route, quelle que soit la case.

Routes et routes commerciales

Si une ville est reliée à votre capitale par des routes, elle a établi ce qu'on appelle une «route commerciale». Les routes commerciales fournissent chaque tour des bonus d'or à votre civilisation. La quantité de ces revenus dépend de la taille des villes impliquées. Notez que les ports créent des routes commerciales entre les villes côtières. Pour plus d'informations, veuillez consulter la section sur les routes commerciales.

Construire des aménagements

Une fois qu'une civilisation a découvert la technologie adéquate, ses ouvriers peuvent construire des aménagements.

Emplacement de construction des aménagements

Chaque aménagement ne peut être construit que sur des cases spécifiques (par exemple, les fermes ne peuvent pas être construites sur de la glace, ni les mines sur du bétail). Le panneau d'actions des ouvriers n'affichera que les aménagements disponibles pour votre civilisation (en fonction des technologies qu'elle possède) et qui conviennent au type de case sur lequel se trouve l'ouvrier concerné.

Le plus souvent, les fermes peuvent être construites sur n'importe quelle case ne contenant pas de ressource. Si la case en contient une, seul l'aménagement adéquat peut y être construit.

Durée de construction

La construction de chaque type d'aménagement nécessite un certain temps. Il sera plus long de construire ces mêmes aménagements lors de parties Marathon, et moins long pendant une partie ayant débuté à une ère tardive.

Combien de temps reste-t-il ?

Passez le curseur de votre souris sur un ouvrier pour savoir dans combien de temps il aura terminé ses travaux.

Quitter puis reprendre les aménagements

Si vous abandonnez temporairement un projet, lorsque vous le reprenez, le temps déjà passé

à sa réalisation est soustrait au temps total nécessaire à sa construction.
Cependant, si vous changez de projet, tout le travail accompli jusqu'ici sera perdu.

Aménagement – Ferme

La ferme est le premier aménagement que vous pouvez construire, et aussi le plus courant : toutes les civilisations commencent en sachant cultiver les champs. Les fermes peuvent être construites sur la plupart des cases et sur un grand nombre de ressources.

Technologie requise : agriculture (acquise dès le début du jeu)

Peut être construite : partout sauf sur la glace. Les fermes augmentent de 1 la production de nourriture d'une case.

Durée des travaux : 6 tours

Forêt : vous pouvez construire des fermes sur des cases de forêts dès que vous avez appris la technologie Exploitation minière. Une fois la ferme terminée, la forêt est détruite.

Durée totale des travaux : 10 tours

Jungle : vous pouvez construire des fermes sur des cases de jungle dès que vous avez appris la technologie Travail du fer. Une fois la ferme terminée, la jungle est détruite.

Durée totale des travaux : 13 tours

Marais : vous pouvez construire des fermes sur des cases de marais dès que vous avez appris la technologie Maçonnerie. Une fois la ferme terminée, le marais est détruit.

Durée totale des travaux : 12 tours

Ressources accessibles : les fermes peuvent être construites sur du blé, augmentant de 1 la production de nourriture de la case.

Aménagement – Mine

Les mines deviennent disponibles à la construction une fois que votre civilisation a découvert la technologie Exploitation minière. La mine permet d'accroître la production de nombreuses cases et débloque diverses ressources. Il est aussi important d'exploiter des mines que d'exploiter des fermes.

Technologie requise : exploitation minière

Peut être construite : uniquement sur des cases de collines ou de ressources. Les mines augmentent de 1 la production d'une case.

Durée des travaux : 6 tours

Forêt : vous pouvez construire des mines sur des cases de forêts. Une fois la mine terminée, la forêt est détruite.

Durée totale des travaux : 10 tours

Jungle : vous pouvez construire des mines sur des cases de jungle dès que vous avez appris la technologie Travail du fer. Une fois la mine terminée, la jungle est détruite.

Durée totale des travaux : 13 tours

Marais : vous pouvez construire des mines sur des cases de marais dès que vous avez appris la technologie Maçonnerie. Une fois la mine terminée, le marais est détruit.

Durée totale des travaux : 12 tours

Ressources accessibles : les mines débloquent le fer, le charbon, l'aluminium, l'uranium, les pierres précieuses, l'or et l'argent. Pour plus d'informations, veuillez consulter chacune de ses entrées dans la Civilopédia.

Aménagement – Fort (spécial)

Le fort est un aménagement spécial construit par les ouvriers. Il octroie un bonus de protection aux unités militaires qui s'y trouvent. Le fort ne peut être construit que sur une case de territoire allié ou neutre. Il peut être bâti sur n'importe quelle ressource, mais il détruira tout aménagement précédent sur la case. Le fort est détruit dès qu'une unité non alliée y pénètre ou si la case tombe aux mains d'une autre civilisation.

Bonus défensif du fort : 50%

CAMP

Technologie requise : piège

Durée des travaux : 6 tours

Ressources accessibles : ivoire, fourrures, cervidés

SCIERIE

Les scieries augmentent de 1 la production des cases de forêts sans détruire ces dernières.

Technologie requise : ingénierie

Durée des travaux : 6 tours

Peuvent être construites sur : forêt.

PUITS DE PÉTROLE

Technologie requise : biologie

Durée des travaux : 8 tours

Ressources accessibles : pétrole (sur terre ; en mer, une plateforme offshore est requise)

PÂTURAGE

Technologie requise : élevage

Durée des travaux : 7 tours

Ressources accessibles : chevaux, bétail, moutons

PLANTATION

Technologie requise : calendrier

Durée des travaux : 5 tours

Ressources accessibles : bananes, teinture, soie, épices, sucre, coton, vin, encens

CARRIÈRE

Technologie requise : maçonnerie

Durée des travaux : 7 tours

Ressources accessibles : marbre

Comptoir commercial

Le comptoir commercial augmente de 1 l'or produit par une case. Il ne donne accès à aucune ressource.

Technologie requise : piège

Durée des travaux : 8 tours

Peut être construit sur : partout, sauf sur la glace.

Piller les routes et les aménagements

Les unités ennemies peuvent piller vos routes et vos aménagements, les rendant temporairement inutilisables (pas de ressource exploitée, pas de bonus de mouvement, etc.). C'est comme si vous n'aviez jamais construit de route ou d'aménagement. Rude.

Notez qu'une unité peut piller un élément appartenant à sa propre civilisation (pour empêcher, par exemple, qu'un adversaire à deux doigts de s'emparer d'une ville n'en bénéficie suite à la prise de la cité).

Toute unité pillant un aménagement est susceptible de gagner un bonus d'or, mais utilisera un point de mouvement.

Réparer les routes et les aménagements

Un ouvrier peut réparer une route ou un aménagement pillé. Pour cela, il aura besoin de 3 tours.

Bateaux de pêche et plateformes pétrolières

Les aménagements des cases d'eau sont totalement détruits une fois pillés. Ils ne peuvent pas être réparés et doivent, par conséquent, être intégralement reconstruits (ce qui demande l'utilisation d'un nouveau bateau-atelier). Protégez vos aménagements maritimes !

Aménagements des personnages illustres

Les personnages illustres peuvent construire des aménagements spéciaux. Pour plus d'informations, consultez les règles qui leur sont spécifiques.

LISTE DES ACTIONS DES OUVRIERS



Assécher le marais : ordonne à l'ouvrier de détruire le marais sur la case.



Construire aménagements (auto) : automatise toutes les actions de l'ouvrier. Il continuera à travailler jusqu'à ce que vous annuliez manuellement cet ordre.



Construire un camp : ordonne à l'ouvrier de construire un camp sur la case. Les camps permettent d'exploiter certaines ressources comme les fourrures et les cervidés.



Construire un comptoir commercial : ordonne à l'ouvrier de construire un aménagement «comptoir commercial» sur la case, ce qui augmente sa production d'or.



Construire une carrière : ordonne à l'ouvrier de construire une carrière sur la case. Les carrières permettent d'exploiter le marbre.



Construire une ferme : ordonne à l'ouvrier de construire un aménagement «ferme» sur la case, ce qui augmente sa production de nourriture. Les fermes permettent d'exploiter certaines ressources comme le blé.



Construire une route : ordonne à l'ouvrier de construire un aménagement «route» sur la case. Les routes peuvent être construites sur toute case franchissable.



Construire une voie ferrée : ordonne à l'ouvrier de construire un aménagement «voie ferrée» sur la case. Les voies ferrées peuvent être construites sur toute case franchissable.



Défricher la jungle : ordonne à l'ouvrier de détruire la jungle sur la case. Tout bénéfice lié à cette caractéristique sera perdu.



Construire une mine : ordonne à l'ouvrier de construire un aménagement «mine» sur la case, ce qui augmente sa production. Les mines permettent d'exploiter certaines ressources comme le fer ou les pierres précieuses.



Construire un puits de pétrole : ordonne à l'ouvrier de construire un puits de pétrole sur la case. Les puits de pétrole permettent d'exploiter le pétrole.



Construire un pâturage : ordonne à l'ouvrier de construire un pâturage sur la case. Les pâturages permettent d'exploiter certaines ressources comme les chevaux ou le bétail.



Construire une plantation : ordonne à l'ouvrier de construire une plantation sur la case. Les plantations permettent d'exploiter de nombreuses ressources de luxe.



Construire une scierie : ordonne à l'ouvrier de construire une scierie sur la case, qui doit être recouverte de forêt. Les scieries augmentent la production.



Défricher la forêt : ordonne à l'ouvrier de détruire la forêt sur la case. Tout bénéfice lié à cette caractéristique sera perdu.



Retirer voie de transport : ordonne à l'ouvrier de détruire la route ou la voie ferrée située sur la case.



Réparer : ordonne à l'ouvrier de réparer l'aménagement pillé. L'aménagement et toute ressource qui se trouvent sur cette case ne peuvent pas être utilisés tant que l'ouvrier n'a pas terminé.

BATEAUX-ATELIERS

Les bateaux-ateliers sont des unités ouvrières spéciales produites dans les villes côtières. Ils peuvent créer des bateaux de pêche et des plateformes offshore sur les cases d'eau. Contrairement aux ouvriers terrestres, les bateaux-ateliers sont détruits une fois qu'ils ont accompli leur tâche.



Construire une plateforme offshore : ordonne à l'unité de créer une plateforme de forage offshore sur une ressource de pétrole située en plein océan. L'unité est détruite au cours de l'opération.



Construire un bateau de pêche : ordonne à l'unité de construire un bateau de pêche sur une ressource marine. L'unité est détruite au cours de l'opération.

DOCTRINES SOCIALES

Les doctrines représentent la façon dont vous décidez de gouverner votre peuple. Serez-vous un dirigeant autoritaire, sacrifiant la liberté sur l'autel de la discipline et de la productivité ? Ferez-vous de votre civilisation une nation militariste ou un porte-étendard de la culture ? Installerez-vous une monarchie ou une démocratie ? Il existe 10 catégories de doctrines, chacune exprimant un type spécifique d'orientation gouvernementale.

Le choix des doctrines a une réelle incidence sur votre partie. Certaines améliorent la production de vos villes, d'autres la quantité d'or généré par vos cités, d'autres encore l'efficacité de vos unités militaires. Éthiquement, il n'existe pas de bon ou de mauvais choix de doctrine dans le jeu. Tout dépend des circonstances de la partie et de votre style de jeu. À vous d'apprendre à les connaître !



Les doctrines sont divisées en 10 catégories, chacune proposant (une fois adoptée) 5 doctrines différentes. Déverrouiller ces doctrines vous confère les bonus annoncés et peut même vous permettre de remporter une victoire culturelle !

Acquérir de nouvelles doctrines sociales

Vous pouvez débloquent et adopter une nouvelle doctrine sociale dès que vous possédez suffisamment de points de culture, en fonction du niveau de difficulté de la partie. Par exemple, le niveau de difficulté Colon vous demandera 15 points de culture pour débloquent la première doctrine, contre 25 en difficulté Prince, voire plus pour les niveaux supérieurs. Pendant la partie, plus vous adoptez de doctrines, plus leur coût augmente. Pour connaître votre score de culture et savoir quand la prochaine doctrine sera disponible, passer votre curseur sur l'icône de culture dans la barre de statut. Pour plus d'informations sur l'acquisition de culture, consultez la section qui lui est consacrée.

Dès que vous disposez de suffisamment de culture pour obtenir une nouvelle doctrine, une notification vous en informe à votre tour de jeu. Cliquez alors sur l'icône des doctrines sociales (en haut à droite de l'écran, à côté des conseillers) afin d'ouvrir l'écran correspondant. Si vous ne voulez pas choisir de doctrine à ce tour, vous pouvez faire un clic

droit sur la notification pour la faire disparaître (attention, elle ne reviendra plus !). Cet écran vous permet d'adopter une nouvelle catégorie de doctrines ou de débloquent une nouvelle doctrine au sein d'une catégorie déjà disponible. Pour visualiser l'intégralité des doctrines disponibles (et pas uniquement celles que vous avez débloquentées), cliquez sur le bouton «Vue avancée» en bas de l'écran.

Une fois que vous avez acquis suffisamment de culture, cliquez sur le bouton «Changer de doctrine» pour ouvrir la catégorie qui vous intéresse (notez qu'avant d'adopter une doctrine, vous devez débloquent la catégorie dont elle dépend). Chaque fois que vous adoptez une catégorie, vous recevez immédiatement un bonus. Chaque doctrine vous rapporte, elle, un bonus de même type que celui conféré par sa catégorie.

Certaines catégories (comme l'autocratie et l'égalité) ne peuvent être actives en même temps, et nombre d'entre elles ne sont accessibles qu'à une certaine ère de jeu.

Catégories de doctrines

Au nombre de 10, les catégories de doctrines reflètent divers modes d'administration de votre empire. Chacune confère un bonus dès son adoption. De plus, chaque doctrine octroie un bonus lorsqu'elle est découverte.

Tradition

Cette catégorie est particulièrement utile aux empires de petite taille, puisque la plupart de ses doctrines améliorent directement la capitale. Adopter le traditionalisme confère immédiatement un bonus de 1 unité de nourriture par tour dans la capitale. Le traditionalisme est disponible dès le début de la partie.

Liberté

La liberté est particulièrement adaptée aux civilisations qui souhaitent étendre rapidement leur influence au reste du monde, en cela que la vitesse de production de leurs colons est augmentée de 50%. La liberté est disponible dès le début de la partie et ne peut être active en même temps que l'autocratie.

Honneur

L'honneur améliore l'efficacité de l'armée d'une civilisation. Adopter l'honneur octroie un bonus de combat de 25% contre les barbares, et vous recevez une notification chaque fois que l'un de leurs campements apparaît près de votre territoire. L'honneur est disponible dès le début de la partie.

Piété

La piété augmente le bonheur et la culture de la civilisation qui l'adopte, lui conférant



immédiatement 2 points de bonheur supplémentaires. La piété est disponible à l'ère classique et ne peut être active en même temps que le rationalisme. C'est une catégorie des plus intéressantes pour tout joueur souhaitant remporter une victoire culturelle, puisqu'elle stimule la culture et permet même d'obtenir quelques doctrines gratuites.

Mécénat

Le mécénat est une doctrine utile pour tout dirigeant souhaitant améliorer son influence auprès des cités-états. Une fois adopté, l'influence sur les cités-états diminue 25% plus lentement. Le mécénat est disponible au Moyen-âge.

Commerce

Le commerce confère des bonus aux civilisations majoritairement navales et à celles focalisant leur production sur la génération d'or. Cette catégorie augmente la production d'or de la capitale de 25%. Le commerce est disponible au Moyen-âge.

Rationalisme

Cette doctrine améliore l'efficacité avec laquelle la civilisation génère de la science, puis l'utilise. Le rationalisme est disponible à la Renaissance. Dès qu'elle adopte cette doctrine, la civilisation concernée entre dans un âge d'or de 5 tours. Le rationalisme ne peut être actif en même temps que la piété.

Égalité

L'égalité confère un bonus de culture et améliore la production des spécialistes. Avec cette catégorie, les spécialistes de vos villes génèrent deux fois moins de mécontentement qu'à l'accoutumée. L'égalité est disponible à la Renaissance, et ne peut être active en même temps que l'autocratie.

Ordre

Les joueurs désireux de créer des civilisations peuplées et expansionnistes ont tout intérêt à adopter l'ordre, puisque ses avantages dépendent du nombre de villes possédées par l'empire. L'ordre augmente de 25% la vitesse de production des bâtiments. Il est disponible à l'ère industrielle.

Autocratie

Cette catégorie de doctrines est idéale pour les dirigeants souhaitant piétiner les nations du monde sous les pas cadencés de leur armée (en d'autres termes, tout joueur cherchant à remporter une victoire par la domination). L'autocratie réduit le coût d'entretien des unités de 33%, permettant à la civilisation de mobiliser une armée plus importante. Cette doctrine est débloquée à l'ère industrielle et ne peut être active en même temps que la liberté et l'égalité.

Victoire culturelle

Si vous parvenez à obtenir l'intégralité des doctrines de 5 catégories majeures, vous débloquez le Projet Utopia, dont la construction vous permet de remporter une victoire culturelle ! Pour plus d'informations, veuillez consulter la section consacrée à la victoire.

CITÉS-ÉTATS

Les cités-états sont les plus petites entités politiques présentes dans *Civilization V*. Elles ne peuvent pas remporter la partie (et ne sont donc pas en compétition avec votre civilisation), mais peuvent participer à votre victoire comme à votre défaite de façon importante. Vous pouvez vous lier d'amitié avec elles et recevoir ainsi certains avantages précieux ; les ignorer pour mieux vous concentrer sur les civilisations majeures ; ou les conquérir et piller leurs ressources. À vous de choisir !



Types de cités-états

Il existe trois types de cités-états, chacune conférant divers avantages à votre civilisation. Ces avantages sont plus ou moins importants en fonction des liens que vous entretenez avec la cité-état (amitié ou alliance).

Cultivée

Une cité-état cultivée vous aide à développer votre culture.

Maritime

Les cités-états maritimes peuvent fournir de la nourriture à votre civilisation.

Militariste

Les cités-états militaristes peuvent fournir des unités à votre armée.

Communiquer avec les cités-états

Pour communiquer avec une cité-état, vous devez d'abord l'avoir localisée. Lorsque l'une de vos unités découvre une cité-état, cette dernière vous révèle à quel type elle appartient et vous offre généralement de l'or (voilà une autre excellente raison d'explorer la carte !).

Une fois le contact établi, la cité-état fait parfois appel à vous pour vous demander d'accomplir des «missions» pour son compte (voir la section sur les missions des cités-états). Pour contacter vous-même la cité-état, vous pouvez cliquer sur la ville ou passer par l'écran de diplomatie.

Influence auprès des cités-états

Les relations que vous entretenez avec les cités-états s'expriment en «points d'influence» (ou PI). En règle générale, la quantité initiale de PI est de 0, puis elle augmente ou diminue en fonction de vos actes (eh oui, les PI peuvent être négatifs !). Vos PI actuels apparaissent sur les bannières des cités-états.

L'OR : UN GAGE POUR L'ÉTERNITÉ !

L'un des moyens les plus efficaces d'accroître votre influence auprès d'une cité-état est de lui offrir de l'or. Pour effectuer un don d'or, cliquez sur une cité-état et sélectionnez l'entrée correspondante dans le menu.

OFFRIR DES UNITÉS

Il vous est également possible d'offrir des unités à une cité-état. Pour ce faire, déplacez une unité à l'intérieur du territoire de la cité-état, puis cliquez sur le bouton «Offrir unité» dans le menu d'actions. Vous pouvez aussi offrir des unités depuis n'importe quelle case de la carte via l'écran de diplomatie des cités-états. Notez que les cités-états préfèrent généralement que vous leur offriez de l'or (sauf, bien entendu, si elles vous réclament spécifiquement des unités).

NE RIEN FAIRE

Si vous ignorez une cité-état, votre score d'influence auprès d'elle rejoint peu à peu zéro : s'il est positif, il baisse de quelques points à chaque tour, mais s'il est négatif, il augmente (le montant exact de points perdus ou gagnés dépend du type de la cité-état). Mais si vous souhaitez entretenir de bonnes relations avec une cité-état, vous devrez régulièrement effectuer des missions pour lui rendre service, ou lui offrir un présent.

PRÉSENCE ILLÉGALE

Notez que vous perdez quelques points d'influence (PI) à chaque tour pour chacune de vos unités présentes illégalement sur le territoire de la cité-état. En revanche, si vous êtes amis avec la cité-état, vous pouvez pénétrer sur son territoire sans pénalité.

Niveaux d'influence

GUERRE PERMANENTE

Vous avez à ce point attisé la haine d'une cité-état qu'elle n'acceptera plus jamais de faire la paix avec vous. C'est ce qui arrive si vous annexe trop de cités-états : les survivants s'allient pour tenter de détruire votre empire. Comme la cité-état refusera à tout jamais de traiter avec vous, il ne vous reste plus qu'à la rayer de la carte.

GUERRE

Lorsque vous êtes en guerre contre une cité-état, votre influence auprès d'elle reste négative et la cité ne vous confère bien évidemment plus aucun avantage. Cependant, à moins que vous ne soyez en guerre permanente avec elle ou qu'elle se soit alliée avec l'un de vos ennemis, la cité-état acceptera toujours de signer un traité de paix.

NEUTRALITÉ

La neutralité signifie qu'une cité-état n'éprouve pour vous ni sympathie, ni antipathie particulière. Vous pouvez améliorer votre influence auprès d'elle en lui offrant de l'or ou en accomplissant les missions qu'elle propose, mais aussi perdre en influence si vous pénétrez sur son territoire ou commettez tout autre acte de guerre ou de provocation.

AMIS

Lorsque vous êtes amis avec une cité-état, cette dernière vous offre régulièrement des présents. La nature du don dépend du type de la cité-état : de la culture pour une cité-état culturelle, de la nourriture pour une cité-état maritime et des unités militaires pour une cité-état militariste.

ALLIÉS

Lorsque votre civilisation s'allie à une cité-état, elle reçoit des avantages plus conséquents que lorsqu'elles sont amies. De plus, la cité-état vous fait bénéficier de toutes ses ressources stratégiques et de luxe. Une cité-état ne peut pas avoir plus d'une civilisation alliée à la fois. Si plusieurs empires se disputent cette position, la cité-état choisit celle dont le score d'influence auprès d'elle est le plus élevé.

Missions des cité-états

Régulièrement, les cités-états vous proposeront des missions : elles peuvent être assaillies par des barbares, ou désireuses de découvrir une merveille naturelle, ou encore à la recherche d'alliés face à une civilisation belliqueuse.

Si vous accomplissez ces missions avant les autres civilisations, vous gagnerez de l'influence (PI) auprès de ces cités-états.

Les cités-états et la guerre

Vous pouvez déclarer la guerre à une cité-état quand bon vous semble. Pour ce faire, vous pouvez utiliser l'écran de diplomatie ou ordonner à l'une de vos unités d'attaquer la cité-état elle-même ou l'une de ses unités. Vous pouvez proposer un traité de paix à une cité-état via l'écran de diplomatie ou en cliquant sur la ville.

Il est important de garder à l'esprit que si vous attaquez trop de cités-états, nombre d'entre elles se ligueront contre vous sans possibilité de traité de paix. Si votre civilisation n'est pas prête à les affronter, vous risquez de vous en mordre les doigts.

Libérer une cité-état

Si une civilisation s'est emparée d'une cité-état et que vous parvenez à la lui prendre, vous avez la possibilité de la libérer. Si vous choisissez cette option, vous recevrez immédiatement un grand nombre de PI auprès de cette cité-état. De plus, cette dernière votera systématiquement pour vous lors de l'élection du dirigeant mondial organisée par l'ONU (voir ci-dessous).

Victoire diplomatique

Pour remporter une victoire diplomatique, vous devez être élu au poste de dirigeant mondial une fois l'ONU fondée. Si tel est votre objectif, rappelez-vous que les cités-états votent pour le dirigeant ayant l'influence la plus élevée auprès d'eux. Cas particulier : si la cité-état a été libérée par une civilisation, elle vote systématiquement pour cette dernière. Pour plus d'informations, veuillez consulter la section «Victoire et défaite» à la page 120.

PERSONNAGES ILLUSTRÉS



Les personnages illustres sont les artistes, marchands, ingénieurs, scientifiques et guerriers capables à eux seuls de marquer l'histoire d'une civilisation. On peut citer, par exemple : Léonard de Vinci, Andrew Carnegie, Louis Pasteur et Robert E. Lee. Les personnages illustres sont extrêmement puissants et, disons-le clairement, super cools.

Vous rencontrerez 5 types de personnages illustres : les artistes illustres, les ingénieurs illustres, les marchands illustres, les scientifiques illustres et les généraux illustres. Si

les quatre premiers fonctionnent sensiblement de la même manière, les généraux illustres sont générés différemment et n'ont pas le même genre d'effet sur la partie. Avant de revenir sur cette unité un peu particulière, examinons plus en détail les quatre autres types de personnages illustres.

Provoquer l'apparition de personnages illustres

Les artistes, ingénieurs, marchands et savants illustres apparaissent dans les villes qui possèdent des spécialistes et des merveilles générant des «points de personnages illustres» (PPI). Une ville peut : ne générer aucun PPI, ne générer que des PPI d'un seul type, ou générer différents types de PPI. Chaque type de PPI est décompté séparément (par exemple, si Kyoto génère 1 PPI (artiste) et 2 PPI (ingénieur), après 3 tours de jeu, la ville aurait accumulé 3 PPI (artiste) et 6 PPI (ingénieur), sachant que ces deux types de points ne se cumuleront jamais).

Lorsqu'une ville dispose de suffisamment de PPI d'un même type, elle les utilise pour faire apparaître un personnage illustre de ce type. Une fois ce dernier généré, le nombre de PPI nécessaires à l'obtention d'un nouveau personnage illustre augmente dans toutes les villes du joueur.

Imaginons qu'un joueur doive accumuler 10 PPI pour obtenir un personnage illustre. Si nous reprenons l'exemple précédant, en 5 tours, Kyoto aura suffisamment de PPI (ingénieur) pour générer un ingénieur illustre. Suite à la création de ce dernier, Kyoto se retrouvera avec 0 PPI (ingénieur) et 5 PPI (artiste), et le montant de PPI nécessaires à l'obtention d'un nouveau personnage illustre passera à, disons, 15. Après 8 tours, Kyoto aura accumulé 13 PPI (artiste) et 16 PPI (ingénieur), et générera un nouvel ingénieur illustre.

Notez que le jardin accélère la génération de personnages illustres, et que la doctrine du code du guerrier fait immédiatement apparaître un général illustre.

Compétences des personnages illustres

Chaque personnage illustre dispose de trois types de compétences (voir plus bas pour le cas particulier du général illustre).

- Ils peuvent être utilisés pour déclencher un âge d'or.
- Ils peuvent être utilisés pour construire un aménagement spécial.

- Ils peuvent utiliser certaines compétences spéciales.

Il est à noter que les noms des personnages illustres n'ont aucune influence sur le jeu. Beethoven et Léonard de Vinci sont tous deux des artistes illustres et partagent les mêmes pouvoirs.

ÂGE D'OR

Un âge d'or est une période de productivité intense pour une civilisation. Pendant un âge d'or, toute case produisant de l'or génère 1 Or supplémentaire, et toute case générant de la production (des marteaux) 1 marteau de plus (bien entendu, cela n'a d'effet que si les cases sont exploitées par vos citoyens). La durée des âges d'or dépend du niveau de difficulté de la partie et de sa vitesse ; elle diminue chaque fois qu'un personnage illustre en déclenche un, mais ne descend jamais en dessous de 3 tours). Lorsqu'un personnage illustre provoque un âge d'or, il est immédiatement détruit.

AMÉNAGEMENT SPÉCIAL

Tout personnage illustre, quel que soit son type, peut être sacrifié pour construire un bâtiment spécial sur une case de votre territoire. Les effets de cet aménagement particulier dépendent du type de personnage illustre qui le construit. Par exemple, l'aménagement spécial d'un artiste illustre génèrera de la culture, alors que celui d'un marchand illustre génèrera de l'or.

Un aménagement spécial doit être exploité pour que vous puissiez bénéficier des bonus qu'il confère. De plus, les aménagements spéciaux peuvent être pillés et réparés comme n'importe quel autre aménagement. Construire un aménagement spécial sur une ressource ne vous donne pas accès à cette ressource.

Notez que pour construire un aménagement spécial, votre personnage illustre doit se trouver en dehors de vos villes.

COMPÉTENCES SPÉCIALES

Les compétences spéciales des personnages illustres peuvent avoir des effets marquants sur votre partie. Encore une fois, chaque type de personnage illustre possède sa propre compétence spéciale. Certaines de ces aptitudes particulières (mais pas toutes) impliquent la destruction de l'unité !

Artiste illustre



AMÉNAGEMENT SPÉCIAL : MONUMENT

Un monument est un aménagement générant énormément de culture.

COMPÉTENCE SPÉCIALE : BOMBE CULTURELLE

Les artistes illustres peuvent servir de «bombe culturelle» sur toute case située à l'intérieur ou à proximité de votre territoire. La case ciblée et les six cases qui lui sont adjacentes sont alors ajoutées à votre territoire.

Notez qu'il est impossible d'annexer une ville de cette manière : même si elle est désormais isolée au milieu de votre territoire, une ville ennemie restera à l'ennemi. Cette conversion de

cases n'est pas automatiquement considérée comme un acte de guerre, mais certaines civilisations y verront probablement une action hostile. Un autre artiste illustre peut tout à fait reconverter les cases et les rendre ainsi à sa civilisation d'origine. Techniquement, une case peut changer de propriétaire un nombre incalculable de fois au cours d'une même partie.

Ingénieur illustre



AMÉNAGEMENT SPÉCIAL : MANUFACTURE

Vous pouvez utiliser un ingénieur illustre pour créer une manufacture. Exploitée, une manufacture génère énormément de production (marteaux).

COMPÉTENCE SPÉCIALE : ACCÉLÉRER LA PRODUCTION

Vous pouvez utiliser un ingénieur illustre pour générer instantanément une énorme quantité de production dans une ville. Que cette dernière produise une unité, un bâtiment ou une merveille, son projet de construction reçoit immédiatement ce bonus de production. La quantité de production générée suffit généralement à terminer la construction de la quasi-intégralité des projets, à l'exception des merveilles les plus imposantes (dont elle réduira tout de même le temps de réalisation de manière significative).

Marchand illustre



AMÉNAGEMENT SPÉCIAL : BUREAU DE DOUANE

Vous pouvez utiliser un marchand illustre pour créer un bureau de douane. Exploité, le bureau de douane permet à votre ville de générer une grande quantité d'or par tour.

COMPÉTENCE SPÉCIALE : MISSION COMMERCIALE

Lorsqu'il est sur le territoire d'une cité-état, vous pouvez utiliser un marchand illustre afin qu'il conduise auprès d'elle une mission d'échanges commerciaux. Cette mission rapporte énormément d'or à votre civilisation et améliore votre influence auprès de la cité-état.

Savant illustre



AMÉNAGEMENT SPÉCIAL : ACADEMIE

Vous pouvez utiliser un savant illustre pour créer une académie. Exploitée, l'académie confère un bonus de science considérable à votre ville.

COMPÉTENCE SPÉCIALE : DÉCOUVRIR UNE NOUVELLE TECHNOLOGIE

Vous pouvez utiliser un savant illustre afin de découvrir immédiatement une nouvelle technologie. Vous pouvez tout à fait choisir une autre technologie que celle que vous êtes actuellement en train d'étudier, et bien entendu, cette technologie doit être disponible.

Le général illustre



Le général illustre diffère quelque peu des autres personnages illustres. Plutôt que d'être généré dans les villes par les spécialistes et les merveilles, il est généré par les combats. Chaque fois qu'une de vos unités militaires gagne de l'EXP, votre civilisation reçoit des points de généraux illustres ou PPI (général illustre). Une fois que vous disposez de suffisamment de PPI (général illustre), un général illustre apparaît, et la quantité de points nécessaires à l'obtention d'un nouveau général illustre augmente.

Attention, si une unité expérimentée est détruite, une partie de son EXP est retranchée de votre total de PPI (général illustre).

AMÉNAGEMENT SPÉCIAL : CITADELLE

La citadelle confère un bonus défensif important à toute unité qui l'occupe. De plus, elle endommage toute unité ennemie terminant son tour à proximité. Notez que la citadelle n'octroie ces avantages qu'au sein de votre territoire. Si, par exemple, vous étiez la cible d'une bombe culturelle et que la citadelle changeait de mains, elle profiterait à son nouveau propriétaire.

COMPÉTENCE SPÉCIALE : BONUS DE COMBAT

Les généraux illustres confèrent un bonus de combat à toute unité alliée se trouvant dans un rayon de 2 cases. Ce bonus est valable quel que soit le type de combat de l'unité : combat rapproché, attaque à distance, défense, etc.

Déplacement des personnages illustres

Les personnages illustres peuvent se déplacer sur la carte comme n'importe quelle autre unité. Il s'agit d'unités non combattantes (même le général illustre). De ce fait, ils ne peuvent pas occuper la même case qu'une autre unité non combattante (colon ou ouvrier), mais ils peuvent être empilés avec une unité militaire. Si une unité ennemie entre sur une case occupée par un personnage illustre, ce dernier est automatiquement détruit (votre adversaire ne profite donc pas de son génie !)

OR

Ah, l'or ! Quelle merveille ! Il peut vous servir à lever une armée, à construire un réseau routier, à acheter des bâtiments, des merveilles ou l'amitié d'une cité-état, ou à soudoyer une civilisation adverse.

S'il est vrai que «l'argent ne fait pas le bonheur», il n'en reste pas moins qu'il fait toute la différence entre une sarbacane et un sous-marin nucléaire équipé d'ogives atomiques, et ça, c'est quand même bien pratique.

Trouver de l'or

L'or provient de sources très variées. La plupart du temps, cependant, vous en obtenez en exploitant les cases qui environnent vos villes.

Types de terrain

Une fois exploitées, les cases suivantes vous rapportent de l'or :

- Cases côtières
- Cases océaniques
- Cours d'eau
- Merveilles naturelles
- Oasis

Ressources

Toutes les ressources (et notamment... l'or !) rapportent de l'or lorsqu'elles sont exploitées.

Le comptoir commercial

Les comptoirs commerciaux sont des aménagements augmentant la production d'or des cases sur lesquelles ils sont construits.

Bâtiments

De nombreux bâtiments, comme les marchés et les banques, augmentent la production d'or de vos villes. Ils sont encore plus efficaces si vous y faites travailler des marchands (une catégorie de spécialistes).

Merveilles

Certaines merveilles, comme le Machu Picchu et le Colosse, augmentent la production d'or de la ville où elles se trouvent.

Notez également que lorsque vous travaillez à la réalisation d'une merveille et qu'un adversaire parvient à la construire avant vous, vous recevez un bonus d'or en compensation (l'importance du bonus dépend de l'avancée de vos travaux).

Routes commerciales

Si une ville est reliée par une route ou un port à votre capitale, elle possède automatiquement une route commerciale avec cette dernière. Chaque route commerciale

(terrestre ou maritime) vous rapporte une certaine quantité d'or par tour. Cette quantité varie en fonction de la taille des deux villes.

Blocus

Toute unité navale présente dans un rayon de 2 cases autour d'une ville portuaire «bloque» cette dernière, rendant inopérantes ses routes commerciales maritimes. Le blocus dure jusqu'à ce que l'unité ennemie ait été repoussée ou détruite.

Campement barbare

Vous gagnez de l'or chaque fois que vous rasez un campement barbare.

Ruines antiques

Certaines ruines antiques rapportent de l'or à la civilisation qui les découvre.

Cités-états

Il peut arriver que vous receviez de l'or lorsque vous rencontrez une cité-état pour la première fois. En vous liant d'amitié avec elle, il est même possible qu'elle vous en offre davantage (pour plus d'informations, veuillez consulter la section «Cités-états» à la page 99).

Piller les aménagements ennemis

Piller les aménagements ennemis vous rapporte une petite quantité d'or.

S'emparer de villes

Vous pouvez vous en mettre plein les poches en annexant une ville (qu'il s'agisse d'une cité-état ou qu'elle appartienne à une autre civilisation).

Diplomatie

Lors de négociations avec une autre civilisation, vous pouvez recevoir de l'or de deux façons : soit vous recevez immédiatement une somme d'or, soit vous recevez de l'or chaque tour pendant 20 tours.

Effectuer une «mission commerciale»

Les marchands illustres ont la possibilité d'effectuer des missions commerciales dans les cités-états. Ils sont détruits une fois leur mission accomplie, mais vous gagnez une somme d'or considérable (pour plus d'informations, veuillez consulter la section «Personnages illustres» à la page 102).

Dépenser de l'or

L'or permet d'acquérir de nombreuses choses.

Coût d'entretien des unités et des bâtiments

Les unités et les bâtiments ont un coût d'entretien en or qui doit être réglé chaque tour. Pour connaître leur coût d'entretien respectif, consultez l'entrée correspondante (notez que ces coûts d'entretien varient en fonction du niveau de difficulté auquel vous jouez).

Entretien du réseau routier

Chaque portion de route que vous construisez vous coûte de l'or. Si vous récupérez une partie des routes d'une autre civilisation, vous devez vous acquitter de leurs frais d'entretien.

Achat des cases

Vous pouvez agrandir votre territoire en achetant des cases à l'unité. Ouvrez l'écran de la cité concernée, puis cliquez sur «Acheter une case». La carte affichera alors toutes les cases disponibles à la vente. Cliquez sur la case de votre choix pour l'acquérir contre une somme d'or.

Acheter d'unités, de bâtiments et de merveilles

Vous pouvez effectivement utiliser de l'or pour acheter des unités, des bâtiments et des merveilles dans une ville. Pour ce faire, cliquez sur l'élément en question (si vous pouvez vous le permettre !) : il sera immédiatement construit et l'or déduit de votre trésorerie.

Notez que les différents «projets» (Projet Manhattan, Projet Utopia, etc.) ne peuvent pas être achetés.

Améliorer les unités obsolètes

Au fil de la partie, vous découvrirez de nouvelles technologies qui vous permettront de produire des unités de plus en plus puissantes. Lorsque cela arrive, vous avez la possibilité d'améliorer les unités obsolètes afin de les changer en unités flambant neuves de niveau supérieur (par exemple, une fois que vous avez appris le Travail du fer, vous pouvez faire de tous vos guerriers des spadassins). Toute amélioration coûte de l'or : plus l'amélioration rend votre unité puissante, plus elle coûte cher.

Seules les unités présentes sur votre territoire peuvent être améliorées. Lorsqu'une amélioration est disponible pour une unité, le bouton «Améliore» apparaît dans la liste d'actions de l'unité.

Monnayer son influence auprès des cités-états

Si vous voulez améliorer votre influence auprès des cités-états, l'un des moyens à votre disposition est de leur offrir de l'or. Plus la somme est importante, plus le gain en influence est élevé.

Diplomatie

L'or est extrêmement utile lors des négociations. Il peut vous permettre d'acheter des ressources, d'obtenir la signature d'un traité de paix ou de soudoyer une civilisation pour qu'elle en attaque une autre.

Il existe deux façons d'échanger de l'or : sous forme de commission immédiate ou par tour.

COMMISSION IMMÉDIATE

Une commission immédiate est une somme d'or que vous recevez ou offrez en une seule fois. Rien de plus !

PAR TOUR

Il vous est possible de négocier un échange d'or qui s'étalera sur plusieurs tours (le nombre de tours dépend de votre vitesse de jeu). Par exemple, vous pouvez proposer à une civilisation de lui verser 5 Or par tour pendant 30 tours. Ce type d'accord devient caduc si les deux civilisations se déclarent la guerre.

Ville pillée par les barbares

Si ces plaies de barbares parviennent à entrer dans l'une de vos villes, ils la pillent, mais vous la conservez.

Perdre une ville

Si une civilisation ou une cité-état annexe l'une de vos villes, en plus de prendre la cité, elle pille également une partie de votre or.

Faillite

Si votre trésorerie tombe à zéro et que vos dépenses l'emportent sur vos revenus, les dépenses excédentaires sont ponctionnées sur votre science. Attention : cela peut lourdement handicaper votre acquisition de nouvelles technologies, ce qui, à terme, vous rendra extrêmement vulnérables face à des adversaires plus avancés. Mettez de l'ordre dans vos comptes aussi vite que possible !

BONHEUR

Le bonheur est un indice exprimant le contentement global de votre population. De manière générale, plus votre population est nombreuse, plus elle est mécontente. Une population mécontente croît lentement, et une population très mécontente affecte même l'efficacité de votre armée.

Le bonheur de votre civilisation apparaît sur la barre de statut de l'écran principal (dans le coin supérieur gauche). Gardez-le à l'oeil : s'il tombe à zéro, votre population commence à se rebeller ; s'il devient négatif, vous êtes en mauvaise posture. Notez que vous pouvez obtenir diverses informations sur le bonheur de votre civilisation en passant votre curseur sur sa valeur.

Bonheur initial

Votre quantité initiale de bonheur dépend du niveau de difficulté de la partie. Dès que vous fondez votre première ville, ce chiffre commence à baisser.

Les causes du mécontentement

Les éléments suivants génèrent du mécontentement :

- **Population** : plus votre peuple grandit, plus il devient mécontent et exige de nouvelles installations de divertissement.
- **Nombre de villes** : le mécontentement augmente en même temps que le nombre de villes de votre empire. En d'autres termes, à score démographique identique, un empire possédant deux villes comptant chacune 1 unité de population sera moins heureux qu'un empire avec une ville en comptant 2.
- **Villes annexées** : votre population n'apprécie pas que vous preniez, puis annexiez des villes adverses.

Les causes du bonheur

Les éléments suivants augmentent le bonheur de votre population :

- **Les merveilles naturelles** : une fois découverte, elles augmentent chacune le bonheur de votre civilisation de manière permanente.
- **Les ressources de luxe** : aménagez les ressources situées sur votre territoire ou échangez-les avec d'autres civilisations. Chaque ressource différente augmente le bonheur de votre population (notez que seule une source de chaque ressource vous rapporte du bonheur).
- **Les bâtiments** : certains bâtiments augmentent le bonheur de votre population (citons entre autres le colisée, le cirque et le théâtre). Quel que soit l'endroit où ces bâtiments sont construits, ils améliorent le bonheur de votre empire entier (ainsi, contrairement aux ressources, posséder deux exemplaires de ces bâtiments rapporte deux fois plus de bonheur).
- **Les merveilles** : certaines merveilles, comme Notre-Dame et les Jardins suspendus, confèrent un important bonus de bonheur.

- **Les doctrines sociales** : les doctrines de la branche «Piété» génèrent énormément de bonheur. C'est également le cas de quelques doctrines appartenant aux autres branches.
- **Les technologies** : en soi, aucune d'entre elles n'influe sur le bonheur, mais elles vous donnent accès à de nouveaux bâtiments, ainsi qu'à de nouvelles merveilles, ressources et doctrines sociales permettant d'accroître le bonheur.

Niveaux de mécontentement

Il y en a deux. Nous ne vous souhaitons ni l'un, ni l'autre.

Population mécontente



Lorsque votre indice de bonheur est négatif et que l'icône se change en visage triste, c'est que votre population est «mécontente». Une population mécontente croît moins vite, mais c'est là le seul inconvénient de la chose.

Population très mécontente



Lorsque votre indice de bonheur est négatif et que l'icône se change en visage colérique, c'est que votre population est «très mécontente». Vos villes cessent alors de croître, vous ne pouvez plus produire de colons et vos unités militaires subissent une importante pénalité de combat.

Souvenez-vous que le mécontentement n'est pas permanent : vous avez toujours la possibilité d'accroître le bonheur de vos citoyens grâce aux méthodes expliquées plus haut (et ce, quelle que soit la haine qu'ils éprouvent à votre égard !).

ÂGES D'OR

À certaines périodes, les civilisations donnent l'impression de déborder d'énergie et de dynamisme. Les citoyens de ces civilisations deviennent plus productifs, la recherche progresse à pas de géant et leur culture est jalousée par tous les autres peuples. La Renaissance italienne en est un parfait exemple, comme les États-Unis dans la seconde moitié du XXe siècle. Dans *Civilization V*, on appelle de telles périodes des «âges d'or».

Début d'un âge d'or



Les âges d'or peuvent survenir de différentes manières :

Sacrifice d'un personnage illustre : vous pouvez sacrifier un personnage illustre pour déclencher un âge d'or.

Seau de bonheur : si votre civilisation produit plus de bonheur que nécessaire pour rendre votre population heureuse, l'excédent de bonheur est recueilli dans un «seau de bonheur». Lorsque ce seau est plein, un âge d'or se déclenche (quand votre civilisation est mécontente, le bonheur est retiré du seau).

Effets d'un âge d'or

Pendant un âge d'or, toute case qui génère de l'or génère 1 Or supplémentaire, et toute case qui génère de la production génère 1 Production supplémentaire. À la fin de l'âge d'or, la production de nourriture et la production reviennent à la normale.

Durée d'un âge d'or

S'il est déclenché par le seau de bonheur, un âge d'or durera 10 tours. S'il est déclenché par un personnage illustre, il sera plus court. Chaque fois que vous utilisez un personnage illustre pour déclencher un âge d'or, sa durée diminue ; elle ne peut cependant pas être inférieure à 3 tours.

MERVEILLES

Les merveilles sont les bâtiments somptueux, les inventions et les concepts qui ont résisté au temps et changé l'histoire du monde. Il faut beaucoup de temps et d'efforts pour construire des merveilles, mais elles apportent de nombreux avantages à votre civilisation.

Il y a deux types de merveilles : les merveilles mondiales et les merveilles nationales.

Merveilles mondiales

Les merveilles mondiales sont uniques au monde, un seul exemplaire peut être construit dans la partie. Par exemple, le Grand phare est une merveille mondiale ; une fois qu'une civilisation l'a construit, aucune autre ne peut plus le construire). Les merveilles mondiales sont généralement aussi puissantes que coûteuses.

Course à la construction des merveilles

Si une autre civilisation achève une merveille mondiale alors que vous êtes en train de la construire, le chantier s'arrête et une partie de vos efforts de production est transformée en or. Cela ne concerne pas les merveilles nationales, puisque chaque civilisation peut construire la sienne.

Merveilles nationales

Les merveilles nationales peuvent être construites une fois par chaque civilisation. Cela signifie que chaque civilisation peut avoir son Épopée nationale (mais qu'aucune civilisation ne peut en avoir deux !).

Effets des merveilles

Les merveilles peuvent avoir divers effets. Alors que l'une augmentera substantiellement la production d'une ville, une autre augmentera le bonheur de votre civilisation. Une troisième accélérera l'apparition des personnages illustres alors qu'une quatrième améliorera la valeur défensive de toutes vos villes.

Consultez l'article consacré aux merveilles dans la Civilopédia pour plus de détails.

Capture de merveilles

Quand vous capturez une ville, vous capturez toutes les merveilles mondiales qui y ont été bâties. Toutes les merveilles nationales seront détruites.

Projets

À l'image des merveilles, les projets sont des constructions spéciales : ils remplissent des fonctions particulières qu'on ne retrouve pas chez les autres bâtiments. Certains projets ne peuvent être construits qu'une seule fois par civilisation, comme le Programme Apollo ; d'autres peuvent l'être plusieurs fois au cours d'une même partie, comme les fusées de lancement du vaisseau spatial.

À la différence des merveilles, qui offrent des bonus à votre civilisation dès leur construction achevée, les projets vous aident à débloquer d'autres fonctionnalités ou unités dans le jeu (comme la possibilité de fabriquer la bombe atomique). Ils peuvent aussi intervenir dans la course à la victoire. Consultez les sections sur les victoires culturelle et technologique pour plus d'informations.

DIPLOMATIE

La diplomatie est un élément important de *Civilization V*. Le monde est vaste et peuplé d'autres civilisations, dont les dirigeants sont tout aussi habiles et déterminés que vous. Certains sont honnêtes, d'autres des menteurs invétérés. Certains sont belliqueux, d'autres pacifistes. Tous, cependant, ont un point commun : ils veulent gagner.

La diplomatie peut vous apporter beaucoup : trouver des alliés, isoler vos ennemis, créer des pactes défensifs ou offensifs, conclure des accords de recherche en vue de découvrir plus rapidement certaines technologies, mettre fin à une guerre trop risquée, tromper les crédules et asservir les plus modestes !

Le monde est peuplé d'adversaires coriaces, et vous ne survivrez pas longtemps si vous attaquez quiconque croise votre route. Parfois, il est plus judicieux de discuter que de se battre ; tout du moins jusqu'à ce que votre adversaire tourne le dos et que vous déchaîniez sur lui votre pleine puissance.

Acteurs diplomatiques

Vous pouvez vous entretenir avec toute civilisation ou cité-état avec laquelle vous avez déjà établi des relations diplomatiques. C'est automatiquement le cas dès que l'une de vos unités ou villes aperçoit une unité ou ville appartenant à une autre civilisation (notez que le désir d'établir de nouvelles relations diplomatiques a toujours été l'une des principales motivations des explorateurs). Une fois les relations diplomatiques établies avec une civilisation, vous pouvez engager une conversation avec son dirigeant quand bon vous semble (bien entendu, s'il vous abhorre au plus haut point, il n'aura pas grand-chose à vous raconter).

Notez que toute civilisation ou cité-état avec laquelle vous avez établi des relations diplomatiques peut entrer en contact avec vous de la même façon.

Engager un entretien diplomatique

Pour engager un entretien diplomatique, cliquez sur le bouton permettant d'accéder à l'écran de diplomatie. L'écran qui s'affiche répertorie toutes les civilisations et cités-états déjà rencontrées. Pour discuter avec un dirigeant, cliquez sur l'entrée correspondante. Vous pouvez également cliquer sur la bannière de ville de l'entité politique que vous souhaitez contacter.

Les options qui s'offrent à vous dépendent de la nature de votre interlocuteur (civilisation ou cité-état).

Options de diplomatie

Lors d'un entretien diplomatique, vous pouvez :

Déclarer la guerre

Pour déclarer la guerre à une autre civilisation, cliquez sur ce bouton.

Négocier un accord de paix

Vous pouvez négocier un traité de paix avec toute civilisation contre laquelle vous êtes actuellement en guerre.

Échange

Vous pouvez négocier des accords commerciaux que vous pouvez signer avec les autres civilisations. Cliquez sur ce bouton pour ouvrir l'écran d'échange.



Exigence

Vous pouvez demander ce que bon vous semble aux autres civilisations. Si votre empire est beaucoup plus puissant ou que la demande paraît légitime, la civilisation concernée pourra éventuellement accepter. Ou bien elle vous déclarera la guerre. Allez savoir...

Discuter

Ce bouton vous permet d'aborder divers sujets courants. Selon la situation, vous pourrez choisir les demandes suivantes (la réponse dépend des relations que vous entretenez avec votre interlocuteur et de ses intérêts propres) :

- Demander au dirigeant de travailler main dans la main.
- Demander au dirigeant d'unir vos forces contre une autre civilisation.
- Demander au dirigeant de déclarer la guerre à une autre civilisation.
- Demander au dirigeant de ne plus fonder de ville près de vos frontières.

Quitter

Pour mettre fin à l'entretien diplomatique, cliquez ici.

L'écran d'échange



L'écran d'échange vous permet d'échanger certains biens ou savoirs, de conclure des accords commerciaux ou de recherche et de signer divers types d'accords. Certaines de ces options nécessitent que vous ayez au préalable découvert certaines technologies. Si vous ne pouvez pas échanger un élément, il apparaît grisé. Pour obtenir davantage d'informations sur un élément, passez le curseur sur l'entrée correspondante.

L'écran d'échange est divisé verticalement en deux parties. Les possessions de votre civilisation apparaissent à droite et celles de l'autre civilisation à gauche.

Cliquez sur les possessions que vous souhaitez échanger, puis sur celles que vous souhaitez recevoir en retour. Vous pouvez, par exemple, offrir un accord de libre passage (la permission pour les unités de l'autre dirigeant d'entrer sur votre territoire) contre ce même accord (la permission pour vos unités d'entrer sur le territoire de l'autre dirigeant).

Notez que l'échange n'a pas à être équitable. Par exemple, vous pouvez demander un accord de libre passage contre de l'or... ou contre rien. Une fois que l'échange vous convient, cliquez sur le bouton «Proposer» pour voir ce qu'en pense l'autre dirigeant. Si ce dernier accepte votre offre, l'échange est immédiatement effectué. S'il refuse, vous pouvez cliquer sur «Que proposez-vous ?» pour lui demander ce qu'il souhaite (notez qu'il arrivera à l'IA de refuser l'échange d'une de ses possessions, et ce, quelle que soit votre proposition).

Parfois, l'offre viendra de l'autre dirigeant. Vous pouvez l'accepter, proposer une contre-offre ou la refuser purement et simplement. Pour quitter l'écran d'échange, cliquez sur le bouton «Quitter».

La durée des accords d'échange dépend de la vitesse de jeu ; un jeu plus lent verra des accords plus longs. Les durées données ci-dessous correspondent à une vitesse de jeu standard.

Accord de libre passage

Une fois que vous avez découvert la technologie de l'Écriture, vous pouvez signer des accords de libre passage avec une autre civilisation (ce type d'accord est impossible avec les cités-états). Lorsqu'un accord de libre passage est en vigueur, les unités de l'autre civilisation peuvent entrer sur votre territoire sans que cela soit synonyme de déclaration de guerre. Si l'accord est mutuel, chacune des deux parties peut pénétrer librement sur le territoire de l'autre. Cela dit, comme suggéré plus haut, la mutualité de l'accord n'a rien d'obligatoire : une civilisation peut très bien accorder le libre passage à une autre sans que ce soit réciproque.

Un accord de libre passage dure 30 tours, à la suite desquels il devient caduc s'il n'est pas renégocié.

Pacte de défense

Une fois que vous avez découvert la Chevalerie, une technologie, vous pouvez signer des

pactes de défense. Ces derniers sont toujours mutuels. Si l'un des signataires d'un pacte de défense est attaqué, son cosignataire déclare automatiquement la guerre à l'assaillant.

Un pacte de défense dure 30 tours, à la suite desquels il devient caduc s'il n'est pas renégocié. Le pacte de défense est annulé si l'un des cosignataires déclare la guerre à une tierce entité.

Accord de recherche

Une fois que vous avez découvert la technologie de la Philosophie, vous pouvez signer un Accord de recherche avec une autre civilisation ayant elle aussi découvert la Philosophie. Cet accord coûte de l'or aux deux parties, et si vous ne disposez pas de la somme demandée, vous ne pourrez pas le signer. Pendant toute la durée de l'accord, chacune des deux civilisations obtient un bonus de recherche.

L'Accord de recherche dure 30 tours. Pour le renouveler, vous devez signer un nouvel accord (et vous acquitter une nouvelle fois de la somme requise).

Échange de villes

En règle générale, les civilisations ne cèderont des villes que si elles sont prises à la gorge ou contre un dédommagement colossal. Notez que votre capitale ne pourra en aucun cas faire l'objet d'un échange.

Les échanges de villes sont permanents.

Les autres joueurs

Vous pouvez demander à l'un de vos partenaires commerciaux d'interagir avec une civilisation que vous connaissez tous deux. Vous pouvez notamment lui demander de déclarer la guerre à un autre joueur, ou de signer un traité de paix avec lui.

Ressources

Il vous est possible d'échanger des ressources stratégiques et de luxe avec les autres civilisations. L'autre civilisation bénéficie de tous les avantages conférés par la ressource pendant les 30 tours que dure l'échange.

Négocier avec les cités-états

Les cités-états ayant un fonctionnement bien plus simple que les civilisations, vous disposez de moins d'options lorsque vous négociez avec elles. En règle générale, vous pouvez leur offrir de l'or ou des unités, leur déclarer la guerre ou signer avec elles un traité de paix. Parfois, elles vous demanderont d'accéder à certaines requêtes. Pour plus d'informations, veuillez consulter la section «Cités-états» à la page 99.

Déclarer la guerre

Vous pouvez déclarer la guerre à une cité-état ou à une autre civilisation via l'écran de diplomatie ou en attaquant l'une de leurs unités. Vous pouvez également déclarer la guerre à une autre civilisation en pénétrant sur son territoire sans avoir signé avec elle d'accord de libre passage.

Les autres civilisations peuvent vous déclarer la guerre en usant des mêmes moyens.

Négociation de paix

Lorsque vous êtes en guerre, vous pouvez négocier un traité de paix via l'écran de diplomatie. Il est possible que votre adversaire refuse purement et simplement de négocier ; dans ce cas, la guerre continue.

Lorsqu'une cité-état est encline à négocier, elle acceptera toujours un traité de paix, et ce, sans condition.

Si vous affrontez une civilisation prête à envisager la paix, vous pourrez négocier un traité grâce aux échanges commerciaux. Selon la situation, l'un ou l'autre des belligérants donnera à son rival de l'or, des villes, des ressources ou sa signature au bas d'un traité contre une promesse de paix.

Notez que votre adversaire peut lui aussi prendre l'initiative d'une telle négociation, et qu'il peut être bon de voir ce qu'il a à proposer avant de refuser son offre.

VICTOIRE ET DÉFAITE

Vous pouvez remporter une partie de *Civilization V* de différentes façons. Vous pouvez gagner sur le plan technologique en étant la première civilisation à créer, puis à envoyer un vaisseau spatial vers Alpha du Centaure. Vous pouvez également dominer les autres nations grâce à votre culture ou à votre habileté politique. Enfin, vous pouvez opter pour la tactique toujours très populaire dite du «Je-vous-écraserais-tous-sous-mes-caligae» et remporter une victoire par la domination. Toute civilisation remplissant l'objectif d'un type de victoire (quel qu'il soit) remporte la partie.

Pensez toujours à garder un oeil sur l'évolution des autres civilisations : il n'y a rien de plus agaçant que d'être sur le point de prendre la dernière ville de votre ultime adversaire et de le regarder, impuissant, remporter une victoire technologique en envoyant son vaisseau spatial dans l'espace.



Cités-états et victoire

Dans *Civilization V*, les cités-états ne peuvent pas remporter une partie. Seules les civilisations principales le peuvent.

Causes de défaite

Dans *Civilization V*, vous pouvez perdre de trois façons différentes.

Perdre votre dernière ville

Si vous perdez votre dernière ville (face à une civilisation adverse ou à une cité-état en colère), vous perdez immédiatement la partie. Je vous avoue que rien que d'en parler, je me sens mal à l'aise. Je vous en conjure, faites votre possible pour que cela n'arrive jamais !

Victoire d'une autre civilisation

Si une autre civilisation remporte l'un des 5 types de victoires détaillées plus loin, la partie se termine et vous avez perdu. Peu importe que vous ayez été sur le point d'arracher vous aussi une victoire : le premier empire à accomplir un objectif de victoire est déclaré vainqueur, et tous les autres sont frappés par l'opprobre jusqu'à la fin des temps.

L'an 2050

Si en 2050 aucune civilisation n'a remporté la victoire, la partie se termine automatiquement et l'empire possédant le plus grand nombre de points de victoire est déclaré vainqueur (voir ci-dessous).

Gagner une partie

Dans *Civilization V*, vous pouvez gagner de cinq façons différentes :

Domination

Si vous êtes le dernier joueur en possession de sa capitale d'origine, vous remportez la partie. Par conséquent, si vous annexe toutes les capitales adverses et parvenez à conserver la vôtre, vous remportez la partie. Notez cependant que la tâche peut s'avérer ardue... Imaginez que vous participez à une partie comptant 5 civilisations et que vous ayez déjà réussi à annexer 3 des 4 capitales adverses : si le cinquième joueur parvient à prendre la vôtre, il remporte immédiatement la partie ! En résumé, peu importe qui s'empare de quelle capitale : le vainqueur est le joueur qui est le dernier à être en possession de la sienne. Si vous avez perdu votre capitale d'origine, mais que vous possédez tout de même d'autres villes, vous pouvez encore remporter un autre type de victoire : culturelle, scientifique ou diplomatique. Cependant, vous ne pouvez remporter de victoire par la domination que si vous récupérez votre capitale d'origine.

DÉTRUIRE UNE CAPITALE D'ORIGINE

Il est totalement impossible de détruire une capitale d'origine. Elle peut être *annexée*, mais pas détruite. Lancer une attaque nucléaire sur une capitale ne fera, au pire, que réduire sa population à 1. Navré, mais je crains que vous ne deviez vous faire une raison ! (Souvenez-vous tout de même que vous pouvez éliminer une autre civilisation en détruisant ou en prenant toutes ses autres villes ; vous pouvez donc rayer vos adversaires de la carte, même si vous ne pouvez pas réduire leur capitale à néant !)

CAPITALE ACTUELLE ET CAPITALE D'ORIGINE

Si votre capitale d'origine est annexée, l'une de vos autres villes sera automatiquement désignée comme capitale de substitution. Cette ville fonctionne en tout point comme votre précédente capitale, sauf qu'elle peut être détruite et ne compte pas dans la détermination d'une victoire par la domination.

Si vous parvenez à reprendre votre capitale d'origine, elle retrouvera automatiquement son statut de première ville au sein de votre civilisation.

Victoire scientifique

Vous remportez une victoire technologique en découvrant les technologies nécessaires à la production de tous les composants du vaisseau spatial, en construisant ces derniers, puis en les envoyant dans votre capitale (s'ils n'y ont pas été construits, bien entendu).

COMPOSANTS DE VAISSEAU SPATIAL

Les composants du vaisseau spatial doivent être construits. Ils se déplacent ensuite sur la

carte comme n'importe quelle unité. Chacun n'est disponible qu'après la découverte d'une technologie avancée. Comme il s'agit d'unités non combattantes, elles sont automatiquement détruites lorsqu'elles rencontrent une unité ennemie. Une fois qu'un composant a été construit, envoyez-le dans votre capitale. Une fois arrivé à destination, vous pourrez choisir de l'ajouter ou non à votre vaisseau spatial.

Une fois tous les composants rassemblés, vous pouvez envoyer votre astronef dans l'espace dans l'espoir de remporter une victoire technologique !

Les composants du vaisseau spatial ne peuvent être ni achetés, ni accélérés, et doivent être construits dans des villes.

Culture

Pour remporter une victoire culturelle, vous devez acquérir l'intégralité des doctrines de cinq catégories différentes. Cela fait, vous avez la possibilité de construire le «Projet Utopia», et une fois la construction du projet terminée, la victoire culturelle est à vous ! Notez que ce projet ne peut être acheté avec de l'or ou accéléré par l'intermédiaire d'un ingénieur illustre : vous devez impérativement le construire.

Victoire diplomatique

Lorsqu'un joueur découvre la technologie de la mondialisation, il peut construire l'Organisation des Nations Unies (ONU). Une fois la merveille construite, un vote a lieu régulièrement afin d'élire un dirigeant mondial. Si un dirigeant obtient suffisamment de votes favorables, il remporte immédiatement une victoire diplomatique.

Le nombre de votes nécessaires à l'obtention du titre de dirigeant du monde dépend du nombre de civilisations en jeu en début de partie.

QUI PEUT VOTER ?

Chaque civilisation et cité-état possède une voix, à l'exception de la civilisation ayant construit les Nations Unies qui, elle, en possède deux.

Les civilisations votent systématiquement pour elles-mêmes, à moins d'avoir été libérées, auquel cas elles votent pour leur libérateur (voir ci-dessous).

Les cités-états votent pour la civilisation avec laquelle elles entretiennent les meilleures relations, à moins d'avoir été libérées, auquel cas elles votent pour leur libérateur.

LIBÉRATION

Si vous vous emparez d'une cité-état qui était sous l'emprise d'une autre civilisation, trois possibilités s'offrent à vous : l'annexer, en faire une ville fantôme ou la libérer. Si vous choisissez de la libérer, elle votera toujours pour vous lors des élections de l'ONU, quelles que soient les relations que vous entretenez au moment du vote. Si une cité-état a été libérée plusieurs fois, elle votera pour la civilisation l'ayant libérée le plus récemment.

Si une civilisation a été éliminée et que vous vous emparez d'une de ses villes, les trois mêmes choix s'offrent à vous : l'annexer, en faire une ville fantôme ou la libérer. Si vous la libérez, la civilisation revient en jeu ! La civilisation libérée votera toujours pour vous lors des élections de l'ONU. En cas de libérateurs multiples, elle votera toujours pour le plus récent.

La fin des temps

Si en 2050, aucune civilisation n'a remporté la partie, cette dernière cesse automatiquement. Le score de chaque empire est alors annoncé et un vainqueur est désigné. Si vous le souhaitez, vous pourrez continuer la partie après 2050, mais vous n'aurez plus aucun moyen de la remporter.

Votre Score

De nombreuses parties de *Civilization V* s'achèvent une fois qu'un joueur a remporté l'un des quatre types de victoires possibles : par la domination, la technologie, la diplomatie ou la culture. Cependant, si aucun joueur ne remporte l'une de ces victoires avant l'an 2050, le vainqueur est déterminé en fonction du score de chacune des civilisations survivantes.

Si un joueur remporte l'une de ces victoires, son score détermine son classement dans le Panthéon. Vous trouverez ci-dessous des indications sur le calcul des scores.

Élimination

Si votre civilisation est détruite, votre score est de 0 (navré !).

Rapidité de la victoire

Si vous remportez la victoire avant l'an 2050, vous bénéficiez d'un multiplicateur de score. Plus vous gagnez tôt dans la partie, plus ce multiplicateur est élevé.

Score

Vous font gagner des points de victoire :

- Le nombre de cases à l'intérieur de vos frontières (il s'agit du facteur le moins important)
- Le nombre de villes que compte votre empire
- Votre population
- Le nombre de technologies découvertes
- Le nombre de technologies futures découvertes
- Le nombre de merveilles construites (il s'agit du facteur le plus important)

Taille de la carte et niveau de difficulté

La taille de la carte utilisée lors de la partie détermine le score qu'une civilisation obtient pour chaque case, ville ou unité de population possédée. La difficulté du jeu détermine la valeur de ces points : plus elle est élevée, plus chaque élément vous rapporte de points (en d'autres termes, remporter une victoire écrasante sur vos adversaires à un niveau de difficulté peu élevé vous rapportera moins de points qu'une victoire in extremis au niveau le plus élevé).

Mon score actuel



Vous pouvez consulter le score de chaque civilisation sur l'écran de diplomatie. Si vous passez votre curseur sur votre score, vous verrez d'où proviennent vos points (cela ne fonctionne que pour votre civilisation).

Notez que le score n'est pas permanent. Au fil du jeu, vous pouvez perdre des points autant qu'en gagner. Par exemple, construire une merveille vous rapporte des points, mais si un rival s'empare de la ville où elle se trouve, il s'empare également des points octroyés par la merveille !

SECTION 3 : RÈGLES AVANCÉES

COMBAT AÉRIEN

À partir de la Deuxième Guerre mondiale, les forces aériennes ont dominé les champs de bataille du monde entier. En combat, les forces aériennes démultiplient la puissance de votre armée. La nation qui parvient à dominer les airs prend un véritable ascendant sur ses adversaires.

Plus important encore, le bombardement stratégique est devenu l'une des clés de voûte de la guerre moderne. Depuis l'invention des missiles balistiques nucléaires, il est même devenu possible de rayer entièrement une civilisation de la surface du globe.

Dans *Civilization V*, la maîtrise des forces aériennes est décisive pour remporter la victoire.



Unités aériennes

Il existe cinq types d'unités aériennes dans *Civilization V* : les hélicoptères de combat, les missiles, les avions de chasse, les bombardiers et les unités terrestres antiaériennes. Les hélicoptères de combat, en tant qu'unités aériennes se rapprochant le plus des unités terrestres, seront traités séparément.

Les missiles sont des armes à utilisation unique : vous les lancez, ils frappent leur cible, et ils disparaissent. Les avions de chasse servent principalement à se défendre contre les unités aériennes ennemies, et à mettre hors d'état les capacités d'interception des cibles des bombardiers. Les bombardiers, à moins d'être interceptés, infligent des dégâts aux cibles situées au sol. Les unités antiaériennes, enfin, vous défendent contre les avions de chasse et les bombardiers ennemis.

Hélicoptères de combat

Comme indiqué précédemment, les hélicoptères de combat sont relativement similaires aux unités terrestres standard. Ils sont extrêmement efficaces contre les chars, mais particulièrement vulnérables aux attaques antiaériennes.

Déplacement des hélicoptères de combat

Les hélicoptères de combat peuvent survoler n'importe quel type de terrain, y compris les montagnes et la glace, et ce pour 1 PM par case. Ils peuvent aussi, et pour le même coût, survoler les eaux côtières. Ils ne peuvent cependant se déplacer en haute mer qu'à bord d'un navire de transport.

Bonus antichar

Les hélicoptères de combat infligent de lourds dégâts aux chars (c'est d'ailleurs la raison pour laquelle les blindés modernes sont accompagnés d'unités antiaériennes sur le champ de bataille).

Bases aériennes

À l'exception des hélicoptères de combat, les unités aériennes ne se déplacent pas sur la carte comme les unités terrestres et navales : elles doivent être «basées» dans une ville alliée. Les avions de chasse et certains bombardiers peuvent également être postés sur des porte-avions. Les missiles, quant à eux, peuvent être placés dans des villes et à bord de sous-marins nucléaires ou de croiseurs lance-missiles. Les unités aériennes ne peuvent pas embarquer à bord d'autres unités navales. En cas de long voyage maritime, elles doivent être transportées par l'unité navale adéquate : porte-avions, croiseur ou sous-marin nucléaire.

Les unités antiaériennes et les hélicoptères n'ont pas besoin de base. Ils se déplacent sur la carte comme n'importe quelle unité et peuvent embarquer à bord d'unités navales.

Bases possibles

AVIONS DE CHASSE ET CHASSEURS À RÉACTION

Les avions de chasse et les chasseurs à réaction peuvent être basés en ville ou sur des porte-avions.

BOMBARDIERS

Les bombardiers peuvent être basés en ville ou sur des porte-avions.

BOMBARDIERS FURTIFS

Les bombardiers furtifs ne peuvent être basés qu'en ville.

BOMBARDIERS ATOMIQUES

Les bombardiers atomiques peuvent être basés en ville ou sur des porte-avions.

TOUS LES MISSILES

Les missiles peuvent être basés en ville, sur des croiseurs lance-missiles ou à bord de sous-marins nucléaires.

Capacité de transport des unités navales

PORTE-AVIONS

Un porte-avions peut servir de base à trois types d'unités : les avions de chasse, les bombardiers et les bombardiers atomiques.

CROISEUR LANCE-MISSILES

Un croiseur lance-missile peut transporter jusqu'à trois missiles de n'importe quel type.

SOUS-MARIN NUCLÉAIRE

Un sous-marin nucléaire peut transporter jusqu'à deux missiles de n'importe quel type.

Empilement d'unités aériennes

Vous pouvez placer autant de missiles, d'avions de chasse et de bombardiers que vous le souhaitez sur une même case. Il n'existe pas de limite d'empilement pour ces unités. Elles peuvent être empilées indifféremment avec des unités combattantes ou non-combattantes. Les hélicoptères et les unités antiaériennes sont soumis aux règles d'empilement standard.

Autonomie des unités aériennes

L'autonomie des unités aériennes est l'équivalent du «Mouvement» des autres unités. Elle représente la distance à laquelle les unités aériennes peuvent s'éloigner d'une base pour accomplir leurs missions, ainsi que celle qu'elles peuvent parcourir d'une base à l'autre. Par exemple, un avion de chasse possède une autonomie de 8 cases, il peut donc accomplir ses missions dans un rayon de 8 cases autour de sa position, ou se déplacer jusqu'à une autre base (ville ou porte-avions) située à 8 cases de distance.

Une unité aérienne qui change de base ne peut pas accomplir de mission au cours du même tour.

Reconnaissance

Les chasseurs, les chasseurs à réaction et les bombardiers possèdent la compétence spéciale «Reconnaissance». Au début de leur tour de jeu, ils peuvent voir tout ce qui se trouve autour d'eux dans un rayon de 6 cases. Ce n'est pas une mission, et cela ne clôt pas leur tour de jeu : il s'agit d'une compétence passive automatique.

Missions

Pendant son tour de jeu, une unité aérienne peut effectuer un certain nombre de «missions» : lancer une frappe aérienne (attaque à distance contre une cible terrestre), changer de base, intercepter une unité ennemie (protéger sa zone d'une attaque aérienne adverse) et balayer une case (mettre hors d'état tout dispositif ou unité d'interception). Toutes les unités ne peuvent pas effectuer toutes ces missions.

Changement de base

L'unité aérienne se déplace jusqu'à une autre base située dans son aire d'autonomie.

Frappe aérienne

L'unité aérienne attaque une unité terrestre située dans son rayon d'autonomie.

Balayage aérien

L'unité aérienne «balaie» la case ciblée, rendant inopérantes les unités d'interception.

Interception

L'unité aérienne se prépare à défendre sa zone contre les attaques aériennes ennemies.

Il est à noter que les unités terrestres antiaériennes interceptent automatiquement toute attaque aérienne sans avoir besoin d'en recevoir l'ordre.

Frappes aériennes

Lorsque vous ordonnez à une unité aérienne d'exécuter une «Frappe aérienne» contre une ville ou une unité ennemie, si elle n'est pas interceptée, elle attaque sa cible à distance. Cependant, contrairement aux attaques à distance habituelles, l'unité attaquante peut subir des dégâts (par exemple, si vous bombardez un char, il se peut que votre unité soit blessée). Si votre unité survit à l'assaut, elle retourne à sa base.

Les missiles et les bombardiers sont les unités aériennes disposant des frappes aériennes les plus puissantes.

Interception

Vous pouvez ordonner à vos avions de chasse et chasseurs à réaction d'intercepter les unités aériennes adverses (les canons antiaériens et les lance-missiles SAM mobiles interceptent automatiquement l'ennemi, pas besoin donc de leur donner d'ordre spécifique). Si une unité aérienne lance une frappe aérienne sur une cible située dans le rayon d'action d'une unité d'interception, l'intercepteur fait feu sur l'attaquant et l'endommage. À moins que ce dernier ne soit détruit, la frappe aérienne suit son cours.

Une frappe aérienne ne peut être interceptée que par une, et une seule, unité. De plus, une fois l'interception effectuée, l'unité en question ne peut plus réaliser d'interception pour ce tour (mais certaines promotions permettent d'outrepasser cette limite). Si vous craignez donc d'essuyer une série de frappes aériennes, n'hésitez pas à empiler sur la cible et à proximité plusieurs avions de chasse et unités antiaériennes.

Balayages aériens

Lorsqu'il attaque une cible puissamment protégée par des avions de chasse et des unités antiaériennes, un avion de chasse peut effectuer un «Balayage aérien» contre son adversaire afin de mettre hors d'état ses capacités d'interception. Si l'unité est interceptée par un avion de chasse ennemi, un combat aérien s'engage et l'une des deux unités pourra être endommagée, voire détruite. Si l'avion de chasse est intercepté par une unité terrestre, il subira des dégâts (moins, cependant, que s'il avait été en mission aérienne).

Missiles

Les missiles sont des armes à usage unique. Ils effectuent une frappe aérienne unique, et que cette dernière soit concluante ou non, ils sont détruits. Contrairement aux unités aériennes standard, les missiles ne peuvent pas être interceptés.

Liste des unités aériennes

Avion de chasse



Puissance : 50 à distance

Portée : 8

Coût : 420

Technologie requise : aviation

Ressources requises : pétrole

Compétences spéciales : peut intercepter d'autres unités. Peut mener des missions de balayage aérien et de reconnaissance. Bonus de combat contre les hélicoptères.

B-17



Puissance : 60 à distance

Portée : 10

Coût : 520

Technologie requise : radar

Ressources requises : pétrole

Compétences spéciales : unité exclusive des États-Unis. Subit -50% de dégâts lors des interceptions. Bonus de combat de +25% contre les villes.

Bombardier



Puissance : 60 à distance

Portée : 10

Coût : 520

Technologie requise : radar

Ressources requises : pétrole

Compétences spéciales : aucune

Bombardier furtif



Puissance : 80 à distance

Portée : 20

Coût : 800

Technologie requise : furtivité

Ressources requises : aluminium

Compétences spéciales : peut mener des missions de reconnaissance aérienne. Bonus de 100% en esquive.

Chasseur à réaction



Puissance : 70 à distance

Portée : 10

Coût : 600

Technologie requise : lasers

Ressources requises : aluminium

Compétences spéciales : peut intercepter d'autres unités. Peut mener des missions de balayage aérien et de reconnaissance. Bonus de combat contre les hélicoptères.

Hélicoptère de combat



Puissance : 50

Portée : 6

Coût : 450

Technologie requise : fusées

Ressources requises : aluminium

Compétences spéciales : ignore les coûts de mouvement liés au terrain. Bonus de combat contre les chars d'assaut.

Zéro



Puissance : 50

Portée : 8

Coût : 420

Technologie requise : aviation

Ressources requises : pétrole

Compétences spéciales : unité exclusive du Japon. Peut intercepter d'autres unités. Peut mener des missions de balayage aérien et de reconnaissance. Bonus de combat contre les hélicoptères et les chasseurs.

ARMES NUCLÉAIRES

Les armes nucléaires sont extrêmement puissantes. Leur explosion cause des ravages majeurs et empoisonne la terre et la mer. Vous ne devriez les utiliser qu'en dernier recours, ou si vous êtes absolument certain d'être le seul à en posséder. Car une fois qu'elles sont lâchées, le monde peut vite se transformer en enfer !

Comme l'a dit un homme célèbre : «une bombe nucléaire peut vous fichér en l'air toute une journée.»

Bombes atomiques

La bombe atomique, première arme nucléaire disponible dans le jeu, est une unité puissante capable de bouleverser en un clin d'œil l'équilibre mondial. Tout comme les missiles, les bombes atomiques sont à usage unique, mais elles peuvent être basées à bord d'un porte-avions. L'aire d'effet d'une bombe atomique est de 2 cases (dans toutes les directions à partir du point d'impact). Les unités touchées par la déflagration sont endommagées, et les villes perdent des unités de population.

Une «bombe A» ne peut pas raser totalement une ville. Quel que soit le nombre de frappes nucléaires essuyées par une ville, cette dernière ne sera jamais réduite à néant.

Missiles nucléaires

Si la bombe atomique est une arme dévastatrice, les missiles nucléaires sont proprement cataclysmiques. Toute unité située dans leur zone de déflagration est détruite, et les dégâts infligés aux villes sont encore plus importants. Contrairement aux bombes atomiques, les missiles nucléaires sont capables de rayer définitivement une ville de la carte, à l'exception des capitales.

De par leur statut, les missiles nucléaires peuvent être transportés par des croiseurs lance-missiles et des sous-marins nucléaires, mais pas par des porte-avions.

Liste des bombes et missiles balistiques (ICBM)

Bombe atomique



Puissance : N/A

Portée : 10

Coût : 850

Technologie requise : fission nucléaire

Ressources requises : uranium

Compétences spéciales : cette unité spéciale provoque des dégâts massifs sur les villes et toutes les unités proches prises dans le rayon de son explosion de 2 cases. Bonus de +50% en esquive.

Missile guidé



Puissance : 70 à distance

Portée : 8

Coût : 200

Technologie requise : satellites

Ressources requises : aucune

Compétences spéciales : ne peut pas être intercepté.

Missile nucléaire



Puissance : N/A

Portée : 8

Coût : 1200

Technologie requise : balistique avancée

Ressources requises : uranium

Compétences spéciales : cette unité spéciale provoque des dégâts massifs sur les villes et toutes les unités proches prises dans le rayon de son explosion. Bonus de +50% en esquive.

LISTE DES UNITÉS

Voici la liste des unités du jeu classées par catégories. Tous les coûts sont basés sur la vitesse de jeu standard.

Liste des unités équipées d'un arc

Arbalétrier



Puissance : 6, 12 à distance

Portée : 2

Déplacement : 2

Coût : 120

Technologie requise : mécanique

Ressources requises : aucune

Compétences spéciales : peut attaquer à distance.

Archer



Puissance : 4, 6 à distance

Portée : 2

Déplacement : 2

Coût : 70

Technologie requise : tir à l'arc

Ressources requises : aucune

Compétences spéciales : peut attaquer à distance.

Archer long



Puissance : 6, 12 à distance

Portée : 2

Déplacement : 2

Coût : 120

Technologie requise : mécanique

Ressources requises : aucune

Compétences spéciales : unité exclusive de l'Angleterre. Bonus de +1 en portée. Peut attaquer à distance.

Chu-Ko-Nu



Puissance : 6, 10 à distance

Portée : 2

Déplacement : 2

Coût : 120

Technologie requise : mécanique

Ressources requises : aucune

Compétences spéciales : unité exclusive de la Chine qui peut attaquer deux fois par tour. Peut attaquer à distance.

Liste des unités blindées

Blindé moderne



Puissance : 80

Déplacement : 4

Coût : 700

Technologie requise : lasers

Ressources requises : aluminium

Compétences spéciales : peut se déplacer après avoir attaqué.

Char



Puissance : 50

Déplacement : 4

Coût : 450

Technologie requise : combustion

Ressources requises : pétrole

Compétences spéciales : peut se déplacer après avoir attaqué.

Mécacolosse de la mort



Puissance : 150

Déplacement : 3

Coût : 1000

Technologie requise : fusion nucléaire

Ressources requises : uranium

Compétences spéciales : peut se déplacer après avoir attaqué.

Panzer



Puissance : 60

Déplacement : 5

Coût : 450

Technologie requise : combustion

Ressources requises : pétrole

Compétences spéciales : unité exclusive de l'Allemagne. Peut se déplacer après avoir attaqué.

Liste des unités civiles

Colon



Déplacement : 2

Coût : 89

Technologie requise : aucune

Ressources requises : aucune

Compétences spéciales : cette unité spéciale peut fonder une nouvelle ville.

Bateau-atelier



Déplacement : 4

Coût : 30

Technologie requise : navigation à voile

Ressources requises : aucune

Compétences spéciales : cette unité spéciale peut construire des aménagements sur des cases d'eau.

Ouvrier



Déplacement : 2

Coût : 70

Technologie requise : aucune

Ressources requises : aucune

Compétences spéciales : cette unité spéciale peut construire et réparer des aménagements sur des cases de terre.

Liste des unités équipées d'armes à feu

Arquebusier



Puissance : 16

Déplacement : 2

Coût : 120

Technologie requise : poudre à canon

Ressources requises : aucune

Compétences spéciales : aucune

Canon antiaérien



Puissance : 32

Déplacement : 2

Portée : 2

Coût : 300

Technologie requise : radio

Ressources requises : aucune

Compétences spéciales : peut mener des interceptions aériennes. Bonus de combat de +100% contre les avions et les hélicoptères.

Canon antichar



Puissance : 32

Déplacement : 2

Coût : 300

Technologie requise : pièces de rechange

Ressources requises : aucune

Compétences spéciales : bonus de combat contre les chars.

Infanterie



Puissance : 36

Déplacement : 2

Coût : 300

Technologie requise : pièces de rechange

Ressources requises : aucune

Compétences spéciales : aucune

Fusilier



Puissance : 25
Déplacement : 2
Coût : 200
Technologie requise : fusil
Ressources requises : aucune
Compétences spéciales : aucune

Infanterie mécanisée



Puissance : 50
Déplacement : 4
Coût : 440
Technologie requise : électronique
Ressources requises : aucune
Compétences spéciales : aucune

Janissaire



Puissance : 16
Déplacement : 2
Coût : 120
Technologie requise : poudre à canon
Ressources requises : aucune
Compétences spéciales : unité exclusive des Ottomans. Bonus de combat de +25%. Peut guérir complètement si elle détruit une autre unité lors d'une attaque.

Lance-missiles SAM mobile



Puissance : 40
Portée : 2
Déplacement : 4
Coût : 450
Technologie requise : informatique
Ressources requises : aluminium
Compétences spéciales : peut mener des interceptions aériennes. Bonus de combat de +100% contre les avions et les hélicoptères.

Légion étrangère



Puissance : 36

Déplacement : 2

Coût : 300

Technologie requise : pièces de rechange

Ressources requises : aucune

Compétences spéciales : unité exclusive de la France. Bonus de combat de +20% hors des territoires alliés.

Minuteman



Puissance : 16

Déplacement : 2

Coût : 120

Technologie requise : poudre à canon

Ressources requises : aucune

Compétences spéciales : unité exclusive des États-Unis. Dépense seulement 1 PM pour se déplacer sur n'importe quel terrain.

Mousquetaire



Puissance : 20

Déplacement : 2

Coût : 120

Technologie requise : poudre à canon

Ressources requises : aucune

Compétences spéciales : unité exclusive des Français

Parachutiste



Puissance : 40

Déplacement : 2

Coût : 350

Technologie requise : radar

Ressources requises : aucune

Compétences spéciales : cette unité spéciale peut être parachutée jusqu'à 5 cases d'un territoire allié.

Liste des unités de combat rapproché

Brute



Puissance : 6

Déplacement : 2

Coût : 20

Technologie requise : aucune

Ressources requises : aucune

Compétences spéciales : première unité barbare, la brute peut être ralliée à vos côtés lorsque vous incarnez Bismarck.

Guerrier mohawk



Puissance : 11

Déplacement : 2

Coût : 80

Technologie requise : travail du fer

Ressources requises : fer

Compétences spéciales : unité exclusive des Iroquois, il profite d'un bonus lorsqu'il combat dans la forêt ou dans la jungle.

Guerrier



Puissance : 6

Déplacement : 2

Coût : 40

Technologie requise : aucune

Ressources requises : aucune

Compétences spéciales : première unité militaire disponible dans le jeu.

Hoplite



Puissance : 9

Déplacement : 2

Coût : 60

Technologie requise : travail du bronze

Ressources requises : aucune

Compétences spéciales : unité exclusive de la Grèce. Bonus de combat de +100% contre les unités montées.

Immortel



Puissance : 8

Déplacement : 2

Coût : 60

Technologie requise : travail du bronze

Ressources requises : aucune

Compétences spéciales : unité exclusive de la Perse. Bonus de combat de +100% contre les unités montées. Guérit deux fois plus vite que la normale.

Jaguar



Puissance : 6

Déplacement : 2

Coût : 40

Technologie requise : aucune

Ressources requises : aucune

Compétences spéciales : unité exclusive des Aztèques. Bénéficie d'un bonus de combat de +50% dans la jungle. Guérit de 2 PV lorsqu'elle détruit une autre unité.

Lancier



Puissance : 7

Déplacement : 2

Coût : 50

Technologie requise : travail du bronze

Ressources requises : aucune

Compétences spéciales : bonus de combat de +100% contre les unités montées.

Lansquenet



Puissance : 10

Déplacement : 2

Coût : 50

Technologie requise : administration

Ressources requises : aucune

Compétences spéciales : unité exclusive de l'Allemagne. Bonus de combat de +100% contre les unités montées.

Légion



Puissance : 13

Déplacement : 2

Coût : 90

Technologie requise : travail du fer

Ressources requises : fer

Compétences spéciales : unité exclusive des Romains, capable de construire des routes et des forts.

Piquier



Puissance : 10

Déplacement : 2

Coût : 100

Technologie requise : administration

Ressources requises : aucune

Compétences spéciales : bonus de combat de +100% contre les unités montées.

Samourai



Puissance : 18

Déplacement : 2

Coût : 150

Technologie requise : acier

Ressources requises : fer

Compétences spéciales : unité exclusive du Japon. Bonus de combat de +20% en terrain dégagé. Favorise l'apparition de généraux illustres.

Spadassin



Puissance : 11

Déplacement : 2

Coût : 80

Technologie requise : travail du fer

Ressources requises : fer

Compétences spéciales : aucune

Spadassin à épée longue



Puissance : 18

Déplacement : 2

Coût : 150

Technologie requise : acier

Ressources requises : fer

Compétences spéciales : aucune

Liste des unités montées

Archer méhariste



Puissance : 10, 15 à distance

Portée : 2

Déplacement : 3

Coût : 150

Technologie requise : chevalerie

Ressources requises : chevaux

Compétences spéciales : unité exclusive des Arabes. Peut se déplacer après avoir attaqué et attaquer à distance.

Archer sur char



Puissance : 3, 6 à distance

Portée : 2

Déplacement : 4

Coût : 60

Technologie requise : roue

Ressources requises : chevaux

Compétences spéciales : peut attaquer à distance.

Cavalier



Puissance : 12

Déplacement : 4

Coût : 80

Technologie requise : équitation

Ressources requises : chevaux

Compétences spéciales : peut se déplacer après avoir attaqué.

Cavalier mandékalou



Puissance : 18

Déplacement : 3

Coût : 150

Technologie requise : chevalerie

Ressources requises : chevaux

Compétences spéciales : unité exclusive des Songhaïs. Bonus de combat de +30% contre les villes. Peut se déplacer après avoir attaqué.

Cavalerie



Puissance : 25

Déplacement : 3

Coût : 260

Technologie requise : science militaire

Ressources requises : chevaux

Compétences spéciales : peut se déplacer après avoir attaqué.

Cavalerie des Compagnons



Puissance : 14

Déplacement : 5

Coût : 80

Technologie requise : équitation

Ressources requises : chevaux

Compétences spéciales : unité exclusive de la Grèce. Peut se déplacer après avoir attaqué. Favorise l'apparition de généraux illustres.

Char de guerre



Puissance : 3, 6 à distance

Portée : 2

Déplacement : 5

Coût : 60

Technologie requise : roue

Ressources requises : aucune

Compétences spéciales : unité exclusive des Égyptiens. Peut attaquer à distance.

Chevalier



Puissance : 18

Déplacement : 3

Coût : 150

Technologie requise : chevalerie

Ressources requises : chevaux

Compétences spéciales : peut se déplacer après avoir attaqué.

Cosaque



Puissance : 25

Déplacement : 3

Coût : 260

Technologie requise : science militaire

Ressources requises : chevaux

Compétences spéciales : unité exclusive de la Russie. Bonus de combat contre les ennemis blessés. Peut se déplacer après avoir attaqué.

Éléphant de guerre



Puissance : 6, 8 à distance

Portée : 2

Déplacement : 3

Coût : 80

Technologie requise : roue

Ressources requises : aucune

Compétences spéciales : unité exclusive de l'Inde. Peut attaquer à distance.

Éléphant de Naresuan



Puissance : 22

Déplacement : 2

Coût : 150

Technologie requise : chevalerie

Ressources requises : aucune

Compétences spéciales : unité exclusive des Siamois. Bonus de combat de +50% contre les unités montées. Peut se déplacer après avoir attaqué.

Lancier



Puissance : 22

Déplacement : 4

Coût : 220

Technologie requise : métallurgie

Ressources requises : chevaux

Compétences spéciales : peut se déplacer après avoir attaqué.

Sipahi



Puissance : 22

Déplacement : 5

Coût : 220

Technologie requise : métallurgie

Ressources requises : chevaux

Compétences spéciales : unité exclusive des Ottomans. Peut piller des cases sans coût additionnel. Bonus de +1 en champ de vision. Peut se déplacer après avoir attaqué.

Liste des unités navales

Caravelle



Puissance : 10, 7 à distance

Portée : 2

Déplacement : 6

Coût : 100

Technologie requise : astronomie

Ressources requises : aucune

Compétences spéciales : peut attaquer à distance. Peut pénétrer en territoire ennemi. Bonus de +2 en champ de vision.

Croiseur lance-missiles



Puissance : 40, 25 à distance

Portée : 3

Déplacement : 8

Coût : 520

Technologie requise : robotique

Ressources requises : aluminium

Compétences spéciales : peut attaquer à distance. Peut effectuer des tirs indirects. Peut mener des interceptions aériennes et emporter jusqu'à 3 missiles.

Cuirassé



Puissance : 40, 32 à distance

Portée : 3

Déplacement : 4

Coût : 500

Technologie requise : télégraphe

Ressources requises : pétrole

Compétences spéciales : peut attaquer à distance. Peut effectuer des tirs indirects.

Cuirassé à vapeur



Puissance : 25, 18 à distance

Portée : 2

Déplacement : 4

Coût : 200

Technologie requise : moteur à vapeur

Ressources requises : charbon

Compétences spéciales : peut attaquer à distance.

Destroyer



Puissance : 25, 22 à distance

Portée : 2

Déplacement : 8

Coût : 380

Technologie requise : électricité

Ressources requises : aucune

Compétences spéciales : peut attaquer à distance. Peut effectuer des tirs indirects. Peut intercepter des unités aériennes et détecter les sous-marins. Bonus de +3 en champ de vision. Bonus de combat de +100% contre les sous-marins.

Frégate



Puissance : 20, 15 à distance

Portée : 2

Déplacement : 5

Coût : 160

Technologie requise : navigation

Ressources requises : fer

Compétences spéciales : peut attaquer à distance.

Galère



Puissance : 5, 3 à distance

Portée : 2

Déplacement : 3

Coût : 50

Technologie requise : aucune

Ressources requises : aucune

Compétences spéciales : unité navale barbare de début de partie, elle attaque à distance et peut être ralliée à vos côtés si vous êtes à la tête des Ottomans.

Navire de ligne



Puissance : 20, 17 à distance

Portée : 2

Déplacement : 5

Coût : 140

Technologie requise : navigation

Ressources requises : fer

Compétences spéciales : unité exclusive de l'Angleterre. Bonus de +1 en champ de vision. Peut attaquer à distance.

Porte-avions



Puissance : 20

Déplacement : 5

Coût : 520

Technologie requise : aviation

Ressources requises : pétrole

Compétences spéciales : peut emporter jusqu'à 3 unités aériennes.

Sous-marin



Puissance : 15, 60 à distance

Portée : 3

Déplacement : 5

Coût : 380

Technologie requise : réfrigération

Ressources requises : pétrole

Compétences spéciales : peut attaquer à distance. Invisible pour les autres unités. Peut détecter les autres sous-marins, pénétrer en territoire ennemi et pénétrer sur les cases de glace.

Sous-marin nucléaire



Puissance : 20, 70 à distance

Portée : 3

Déplacement : 6

Coût : 500

Technologie requise : informatique

Ressources requises : aluminium

Compétences spéciales : peut attaquer à distance. Invisible pour les autres unités. Peut détecter les autres sous-marins, pénétrer en territoire ennemi, emporter jusqu'à 2 missiles et pénétrer sur les cases de glace, Bonus de combat de +50% contre les sous-marins.

Trirème



Puissance : 6, 4 à distance

Portée : 2

Déplacement : 4

Coût : 60

Technologie requise : navigation à voile

Ressources requises : aucune

Compétences spéciales : peut attaquer à distance.

Liste des unités du projet spatial

Vaisseau spatial - fusées de lancement



Déplacement : 2

Coût : 700

Technologie requise : robotique

Ressources requises : aucune

Compétences spéciales : construisez-en 3 pour une victoire scientifique.

Vaisseau spatial - cabine



Déplacement : 2

Coût : 1000

Technologie requise : satellites

Ressources requises : aucune

Compétences spéciales : construisez-en 1 pour une victoire scientifique.

Vaisseau spatial - moteur



Déplacement : 2

Coût : 1000

Technologie requise : physique des particules

Ressources requises : aucune

Compétences spéciales : construisez-en 1 pour une victoire scientifique.

Vaisseau spatial – module de stase



Déplacement : 2

Coût : 1000

Technologie requise : nanotechnologie

Ressources requises : aucune

Compétences spéciales : construisez-en 1 pour une victoire scientifique.

Liste des unités de reconnaissance

Éclaireur



Puissance : 4

Déplacement : 2

Coût : 25

Technologie requise : aucune

Ressources requises : aucune

Compétences spéciales : se déplace en terrain difficile sans coût de déplacement additionnel.

Liste des unités de siège

Artillerie



Puissance : 16, 32 à distance

Portée : 3

Déplacement : 2

Coût : 420

Technologie requise : dynamite

Ressources requises : aucune

Compétences spéciales : bonus de combat de +10% contre les villes. Peut effectuer des tirs indirects et attaquer à distance. Doit être installée avant d'attaquer.

Baliste



Puissance : 4, 18 à distance

Portée : 2

Déplacement : 2

Coût : 100

Technologie requise : mathématiques

Ressources requises : fer

Compétences spéciales : unité exclusive des Romains. Bonus de combat de +10% contre les villes. Peut attaquer à distance.

Canon



Puissance : 10, 26 à distance

Portée : 2

Déplacement : 2

Coût : 250

Technologie requise : chimie

Ressources requises : aucune

Compétences spéciales : bonus de combat de +10% contre les villes.
Peut attaquer à distance.

Catapulte



Puissance : 4, 14 à distance

Portée : 2

Déplacement : 2

Coût : 100

Technologie requise : mathématiques

Ressources requises : fer

Compétences spéciales : bonus de combat de +10% contre les villes.
Peut attaquer à distance. Doit être installée avant d'attaquer.

Lance-roquettes



Puissance : 18, 46 à distance

Portée : 3

Déplacement : 3

Coût : 600

Technologie requise : fusées

Ressources requises : aluminium

Compétences spéciales : bonus de combat de +10% contre les villes.
Peut effectuer des tirs indirects. Peut attaquer à distance.

Trébuchet



Puissance : 6, 20 à distance

Portée : 2

Déplacement : 2

Coût : 170

Technologie requise : physique

Ressources requises : fer

Compétences spéciales : bonus de combat de +10% contre les villes.
Peut attaquer à distance. Doit être installée avant d'attaquer.

PROMOTIONS DES UNITÉS

Les promotions sont des compétences spéciales qui peuvent être accordées aux unités qui ont atteint une certaine quantité d'EXP. En fonction des bâtiments de sa cité d'origine, une unité peut même recevoir une promotion dès sa création. Les effets des promotions s'ajoutent les uns aux autres, et ne s'annulent pas.

Voici la liste de toutes les promotions disponibles dans **Civilization V**. N'oubliez pas que les promotions ne concernent pas tous les types d'unités.

Amphibie



Types d'unités : combat rapproché, navales

Promotions requises : Choc II ou Exercice II

Effets : élimine la pénalité de combat pour les attaques lancées depuis une case d'eau ou par delà une rivière.

Barrage I



Types d'unités : attaque à distance

Promotions requises : aucune

Effets : +25% de puissance de combat à distance contre les unités en terrain accidenté (collines, forêt et jungle).

Barrage II



Types d'unités : attaque à distance

Promotions requises : Barrage I

Effets : +25% de puissance de combat à distance contre les unités en terrain accidenté (collines, forêt et jungle).

Barrage III



Types d'unités : attaque à distance

Promotions requises : Barrage II

Effets : +25% de puissance de combat à distance contre les unités en terrain accidenté (collines, forêt et jungle).

Blitz



Types d'unités : combat rapproché

Promotions requises : Choc III ou Exercice III

Effets : l'unité peut attaquer plusieurs fois par tour.

Bombardement I



Types d'unités : attaque à distance

Promotions requises : aucune

Effets : +20% de puissance de combats contre les unités terrestres.

Bombardement II



Types d'unités : attaque à distance

Promotions requises : Bombardement I

Effets : +20% de puissance de combats contre les unités terrestres.

Bombardement III



Types d'unités : attaque à distance

Promotions requises : Bombardement II

Effets : +20% de puissance de combats contre les unités terrestres.

Charge



Types d'unités : combat rapproché

Promotions requises : Choc II ou Exercice II

Effets : +25% de puissance de combat contre les unités blessées.

Château de Himeji



Types d'unités : combat rapproché, aériennes, navales, attaque à distance

Promotions requises : aucune

Effets : +25% de puissance de combat en territoire allié.

Choc I



Types d'unités : combat rapproché

Promotions requises : aucune

Effets : +20% de puissance de combat en terrain dégagé (sauf collines, forêt et jungle).

Choc II



Types d'unités : combat rapproché

Promotions requises : Choc I

Effets : +29% de puissance de combat en terrain dégagé.

Choc III



Types d'unités : combat rapproché

Promotions requises : Choc II

Effets : +25% de puissance de combat en terrain dégagé.

Combat aérien I



Types d'unités : aériennes

Promotions requises : aucune

Effets : +25% de puissance de combat pour les balayages aériens.

Combat aérien II



Types d'unités : aériennes

Promotions requises : Combat aérien I

Effets : +25% de puissance de combat pour les balayages aériens.

Combat aérien III



Types d'unités : aériennes

Promotions requises : Combat aérien II

Effets : +25% de puissance de combat pour les balayages aériens.

Couverture I



Types d'unités : combat rapproché, attaque à distance

Promotions requises : Choc II, Exercice II, Précision I, ou Barrage I

Effets : +25% en défense contre les attaques à distance.

Couverture II



Types d'unités : combat rapproché

Promotions requises : Couverture I

Effets : +25% en défense contre les attaques à distance.

Discipline



Types d'unités : combat rapproché, aériennes, navales, attaque à distance

Promotions requises : aucune

Effets : +15% de puissance de combat si unité alliée adjacente.

Doc



Types d'unités : combat rapproché

Promotions requises : Choc I, Exercice I, Reconnaissance II, ou Survie II

Effets : cette unité et toutes celles sur des cases adjacentes récupèrent 1 PV supplémentaire par tour.

Embarquement



Types d'unités : combat rapproché, attaque à distance

Promotions requises : aucune

Effets : peut embarquer sur un navire pour pénétrer sur des cases d'eau.

Embuscade I



Types d'unités : combat rapproché, aériennes

Promotions requises : Choc II, Exercice II, Interception I, Combat aérien I, Siège I, ou Bombardement I

Effets : +25% de puissance de combat contre les unités blindées.

Embuscade II



Types d'unités : combat rapproché, aériennes

Promotions requises : Embuscade I

Effets : +25% de puissance de combat contre les unités blindées.

Exercice I



Types d'unités : combat rapproché

Promotions requises : aucune

Effets : +20% de puissance de combat en terrain accidenté (collines, forêt et jungle).

Exercice II



Types d'unités : combat rapproché

Promotions requises : Exercice I

Effets : +20% de puissance de combat en terrain accidenté (collines, forêt et jungle).

Exercice III



Types d'unités : combat rapproché

Promotions requises : Exercice II

Effets : +25% de puissance de combat en terrain accidenté (collines, forêt et jungle).

Esquive



Types d'unités : combat rapproché, attaque à distance

Promotions requises : Siège II ou Précision II

Effets : réduit les dégâts subis lors des interceptions de 50%.

Formation I



Types d'unités : combat rapproché, attaque à distance

Promotions requises : Choc II, Exercice II, Précision II, ou Barrage II

Effets : +25% de puissance de combat contre les unités montées.

Formation II



Types d'unités : combat rapproché

Promotions requises : Formation I

Effets : +25% de puissance de combat contre les unités montées.

Grand phare



Types d'unités : navales

Promotions requises : aucune

Effets : +1 en mouvement et +1 en champ de vision.

Guérison immédiate



Types d'unités : combat rapproché

Promotions requises : aucune

Effets : l'unité est guérie complètement au lieu de recevoir une promotion définitive.

Tir indirect



Types d'unités : attaque à distance

Promotions requises : Visée I, Bombardement I, Précision I, ou Barrage I

Effets : possibilité d'atteindre la cible à distance malgré les obstacles.

Interception I



Types d'unités : aériennes

Promotions requises : aucune

Effets : +25% de puissance de combat lors des interceptions d'aéronefs ennemis.

Interception II



Types d'unités : aériennes

Promotions requises : Interception I

Effets : +25% de puissance de combat lors des interceptions d'aéronefs ennemis.

Interception III



Types d'unités : aériennes

Promotions requises : Interception II

Effets : +25% de puissance de combat lors des interceptions d'aéronefs ennemis.

Logistique



Types d'unités : combat rapproché, siège, attaque à distance

Promotions requises : Siège II, Bombardement II, Embuscade II, ou Mobilité II

Effets : 1 attaque supplémentaire par tour.

Marche



Types d'unités : combat rapproché, attaque à distance

Promotions requises : Choc III, Exercice III, Précision II, ou Barrage II

Effets : l'unité guérit à chaque tour même si elle agit.

Mobilité I



Types d'unités : combat rapproché, aériennes, navales, attaque à distance

Promotions requises : Choc III, Exercice III, Visée I, ou Bombardement I

Effets : +1 en mouvement.

Mobilité II



Types d'unités : aériennes

Promotions requises : Mobilité I

Effets : +1 en mouvement.

Moral



Types d'unités : combat rapproché, aériennes, navales, attaque à distance

Promotions requises : aucune

Effets : +15% de puissance de combat.

Nationalisme



Types d'unités : combat rapproché, aériennes, navales, attaque à distance

Promotions requises : aucune

Effets : +25% en attaque lorsque l'unité se trouve en territoire allié.

Tradition navale



Types d'unités : combat rapproché, aériennes, navales, attaque à distance

Promotions requises : aucune

Effets : +1 en mouvement et +1 en champ de vision.

Oligarchie



Types d'unités : combat rapproché, aériennes, navales, attaque à distance

Promotions requises : aucune

Effets : +33% de puissance de combat en territoire allié.

Précision I



Types d'unités : attaque à distance

Promotions requises : aucune

Effets : +20% de puissance de combat à distance contre les unités en terrain dégagé (sauf collines, forêt et jungle).

Précision II



Types d'unités : attaque à distance

Promotions requises : Précision I

Effets : +20% de puissance de combat à distance contre les unités en terrain dégagé (sauf collines, forêt et jungle).

Précision III



Types d'unités : attaque à distance

Promotions requises : Précision II

Effets : +25% de puissance de combat à distance contre les unités en terrain dégagé (sauf collines, forêt et jungle).

Portée



Types d'unités : aériennes, attaque à distance

Promotions requises : Interception I, Précision III, Combat aérien I, Siège I, ou Bombardement I

Effets : +2 en portée pour les unités aériennes, +1 pour les unités d'attaque à distance.

Ravitaillement



Types d'unités : navales

Promotions requises : Visée II ou Bombardement II

Effets : peut se soigner hors d'un territoire allié et récupère 2 PV par tour.

Reconnaissance I



Types d'unités : reconnaissance

Promotions requises : aucune

Effets : +1 en champ de vision.

Reconnaissance II



Types d'unités : reconnaissance

Promotions requises : Reconnaissance I

Effets : +1 en mouvement.

Reconnaissance III



Types d'unités : reconnaissance

Promotions requises : Reconnaissance II

Effets : +1 en champ de vision.

Réparation



Types d'unités : combat rapproché, aériennes

Promotions requises : Choc III, Interception II, Embuscade II

Effets : l'unité guérit chaque tour même si elle agit.

Salve



Types d'unités : attaque à distance

Promotions requises : Précision I ou Barrage I

Effets : +25% de puissance de combat contre les unités retranchées.

Siège I



Types d'unités : combat rapproché, aériennes

Promotions requises : aucune

Effets : +25% de puissance de combat contre les villes.

Siège II



Types d'unités : aériennes

Promotions requises : Siège I

Effets : +25% de puissance de combat contre les villes.

Siège III



Types d'unités : aériennes

Promotions requises : Siège II

Effets : +25% de puissance de combat contre les villes.

Sentinelle



Types d'unités : combat rapproché, aériennes, navales, attaque à distance

Promotions requises : Choc I, Exercice I, Visée I, ou Bombardement I

Effets : +1 en champ de vision.

Sortie



Types d'unités : combat rapproché, aériennes

Promotions requises : Interception II ou Combat aérien II

Effets : possibilité de faire 1 interception supplémentaire par tour.

Survie I



Types d'unités : combat rapproché

Promotions requises : aucune

Effets : guérit de 1 PV supplémentaire par tour hors territoire allié.

Survie II



Types d'unités : combat rapproché

Promotions requises : Survie I

Effets : +50% en défense.

Survie III



Types d'unités : combat rapproché

Promotions requises : Survie II

Effets : +50% en défense. L'unité guérit à chaque tour même si elle agit.

Visée I



Types d'unités : navales, aériennes

Promotions requises : aucune ou Interception I

Effets : +20% de puissance de combat contre les unités navales.

Visée II



Types d'unités : navales, aériennes

Promotions requises : Visée I

Effets : +20% de puissance de combat contre les unités navales.

Visée III



Types d'unités : navales

Promotions requises : Visée II

Effets : +20% de puissance de combat contre les unités navales.

LISTE DES MERVEILLES

Voici la liste de toutes les merveilles du jeu, y compris les merveilles naturelles, ainsi que les effets et la technologie requise pour chacune d'entre elles.

Merveilles mondiales

Angkor Vat



Technologie requise : théologie

Coût : 300

Production de culture : 1

Points de personnages illustres : 1 point d'ingénieur illustre

Effets : le coût en culture pour l'achat de nouvelles cases diminue de 75% dans toutes les villes.

Big Ben



Technologie requise : sciences économiques

Coût : 700

Production de culture : 1

Points de personnages illustres : 2 points de marchands illustres

Effets : coût des achats en or dans toutes les villes réduit de 25%.

Chapelle Sixtine



Technologie requise : acoustique

Coût : 650

Production de culture : 1

Points de personnages illustres : 2 points d'artistes illustres

Effet : augmente la production de culture de 33% dans toutes les villes.

Château de Himeji



Technologie requise : chevalerie

Coût : 600

Production de culture : 4

Points de personnages illustres : 2 points d'ingénieurs illustres

Effet : augmente de 25% le bonus de puissance de combat pour toutes les unités en territoire allié.

Chichén Itzá



Technologie requise : administration

Coût : 450

Production de culture : 1

Points de personnages illustres : 1 point d'ingénieur illustre

Effet : augmente la durée des âges d'or de 50%.

Christ Rédempteur



Technologie requise : télégraphe

Coût : 1200

Production de culture : 1

Points de personnages illustres : 2 points d'artistes illustres

Effet : coût en culture pour l'adoption de nouvelles doctrines réduit de 33%.

Cité interdite



Technologie requise : banque

Coût : 600

Production de culture : 1

Points de personnages illustres : 1 point d'artistes illustres

Effet : mécontentement lié au nombre de ville réduit de 50%.

Colosse



Technologie requise : travail du bronze

Coût : 150

Production de culture : 1

Points de personnages illustres : 1 point de marchands illustres

Effet : +1 d'or par case d'eau exploitée. Il doit être construit dans une ville côtière.

Grande bibliothèque



Technologie requise : écriture

Coût : 150

Production de culture : 1

Points de personnages illustres : 1 point de savants illustres

Effet : 1 technologie gratuite.

La Grande muraille



Technologie requise : construction

Coût : 350

Production de culture : 1

Points de personnages illustres : 1 point d'ingénieur illustre

Effet : les unités ennemies dépensent 1 PM supplémentaire lorsqu'elles se déplacent sur votre territoire.

Le Grand phare



Technologie requise : navigation à voile

Coût : 130

Production de culture : 1

Points de personnages illustres : 1 point de marchands illustres

Effets : +1 en mouvement et +1 en champ de vision pour toutes les unités navales. Il doit être construit dans une ville côtière.

Jardins suspendus



Technologie requise : mathématiques

Coût : 200

Production de culture : 1

Points de personnages illustres : 1 point d'artistes illustres

Effets : +1 de population dans toutes vos villes, +3 de bonheur.

Kremlin



Technologie requise : acoustique

Coût : 650

Production de culture : 4

Points de personnages illustres : 1 point de savants illustres

Effet : tous les bâtiments défensifs sont 50% plus efficaces.

Louvre



Technologie requise : archéologie

Coût : 700

Production de culture : 1

Points de personnages illustres : 2 points d'artistes illustres

Effet : 2 artistes illustres gratuits apparaissent près de la capitale.

Machu Picchu



Technologie requise : monnaie

Coût : 550

Production de culture : 1

Points de personnages illustres : 1 point de marchands illustres

Effet : augmente la production d'or des routes commerciales de 20%. Doit être construit dans une ville à deux cases d'une montagne.

Notre-Dame



Technologie requise : éducation

Coût : 500

Production de culture : 1

Points de personnages illustres : 1 point de marchands illustres

Effet : +5 de bonheur.

ONU



Technologie requise : mondialisation

Coût : 1000

Production de culture : 1

Points de personnages illustres : 2 points de marchands illustres

Effet : déclenche le vote pour la victoire diplomatique.

Opéra de Sidney



Technologie requise : mondialisation

Coût : 1000

Production de culture : 1

Points de personnages illustres : 2 points d'artistes illustres

Effet : choix d'une doctrine gratuite.

Oracle



Technologie requise : philosophie

Coût : 150

Production de culture : 1

Points de personnages illustres : 1 point de savants illustres

Effet : offre une doctrine gratuite.

Pentagone



Technologie requise : radar

Coût : 1200

Production de culture : 1

Points de personnages illustres : 2 points de marchands illustres

Effet : le coût d'amélioration des unités militaires en or diminue de 50%.

Porte de Brandebourg



Technologie requise : science militaire

Coût : 550

Production de culture : 1

Points de personnages illustres : 2 points de savants illustres

Effet : général illustre gratuit.

Pyramides



Technologie requise : maçonnerie

Coût : 175

Production de culture : 1

Points de personnages illustres : 1 point d'ingénieur illustre

Effet : la vitesse de construction des ouvriers augmente de 50%.

Sainte-Sophie



Technologie requise : théologie

Coût : 300

Production de culture : 1

Points de personnages illustres : 1 point d'artistes illustres

Effet : augmente de 33% la génération de personnages illustres.

Statue de la Liberté



Technologie requise : pièces de rechange

Coût : 1200

Production de culture : 1

Points de personnages illustres : 3 points d'ingénieurs illustres

Effet : production +1 pour chaque spécialiste dans tout l'empire.

Stonehenge



Technologie requise : calendrier

Coût : 120

Production de culture : 8

Points de personnages illustres : 1 point d'ingénieur illustre

Effet : +8 de culture

Taj Mahal



Technologie requise : imprimerie

Coût : 700

Production de culture : 1

Points de personnages illustres : 2 points d'artistes illustres

Effet : l'empire entre dans un âge d'or.

Tour Eiffel



Technologie requise : radio

Coût : 1000

Production de culture : 1

Points de personnages illustres : 2 points de marchands illustres

Effet : bonheur +8 dans tout l'empire.

Tour de porcelaine



Technologie requise : éducation

Coût : 400

Production de culture : 1

Points de personnages illustres : 2 points de savants illustres

Effet : un scientifique illustre apparaît près de la ville où la merveille est construite.

Merveilles nationales

Les merveilles nationales peuvent être construites une fois qu'un certain bâtiment est présent dans toutes les villes de votre empire.

Épopée nationale



Technologie requise : philosophie

Coût : 120

Production de culture : 1

Bâtiment requis : monument historique

Effet : augmente de 25% la génération de personnages illustres.

Ermitage



Technologie requise : archéologie

Coût : 310

Production de culture : 0

Bâtiment requis : musée

Effet : double la production de culture de la ville.

Épopée héroïque



Technologie requise : travail du fer

Coût : 110

Production de culture : 1

Bâtiments requis : caserne ou krepost russe

Effet : toutes les nouvelles unités de la ville reçoivent automatiquement la promotion «Moral».

Université publique



Technologie requise : écriture

Coût : 120

Production de culture : 1

Bâtiment requis : bibliothèque, fabrique de papier

Effet : augmente la production de science de la ville de 50%.

Université d'Oxford



Technologie requise : éducation

Coût : 260

Production de culture : 1

Bâtiment requis : université, wat

Effet : découverte d'une technologie gratuite.

Usine sidérurgique



Technologie requise : chimie

Coût : 170

Production de culture : 1

Bâtiment requis : atelier, longère

Effet : augmente la production de la ville de 20%.

Palais



Technologie requise : aucun

Coût : 0

Production de culture : 1

Bâtiment requis : aucun

Effets : indique que la ville est la capitale de l'empire, sa construction est gratuite et automatique. Les villes reliées à la capitale par des routes génèrent de l'or supplémentaire. Fournit +2 de production, +3 de science et +2 d'or, et +2 de défense pour la ville.

LISTE DES BÂTIMENTS

Arsenal



Technologie requise : voies ferrées

Coût : 350

Entretien : 3

Poste de spécialiste : aucun

Effet : accélère la production d'unités terrestres de 20%. La ville doit avoir une école militaire.

Atelier



Technologie requise : moulage

Coût : 100

Entretien : 2

Poste de spécialiste : ingénieurs

Effets : accélère la construction des bâtiments de 20%.

Banque



Technologie requise : banque

Coût : 220

Entretien : 0

Poste de spécialiste : marchands

Effet : augmente la production d'or de 25%. La ville doit posséder un marché ou un bazar.

Base militaire



Technologie requise : télégraphe

Coût : 450

Entretien : 4

Poste de spécialiste : aucun

Effet : +12 de puissance de combat. La ville doit avoir un château ou un fort moghol.

Bazar



Technologie requise : monnaie

Coût : 120

Entretien : 0

Poste de spécialiste : marchands

Effets : bâtiment exclusif des Arabes. Augmente la production d'or de 25% et fournit un exemplaire supplémentaire de chaque ressource de luxe aménagée près de la ville.

Bibliothèque



Technologie requise : écriture

Coût : 80

Entretien : 1

Poste de spécialiste : scientifiques

Effet : +1 de science pour deux citoyens dans la ville.

Bourse



Technologie requise : électricité

Coût : 600

Entretien : 0

Poste de spécialiste : marchands

Effet : augmente la production d'or de 33%. La ville doit avoir une banque ou une cour des Satrapes.

Caserne



Technologie requise : travail du bronze

Coût : 80

Entretien : 1

Poste de spécialiste : aucun

Effet : +15 EXP pour toutes les nouvelles unités terrestres.

Centrale hydroélectrique



Technologie requise : matières plastiques

Coût : 600

Entretien : 3

Poste de spécialiste : aucun

Effets : +1 de production pour chaque case bordant une rivière. La ville doit être construite près d'une rivière. Nécessite 1 Aluminium.

Centrale nucléaire



Technologie requise : fission nucléaire

Coût : 600

Entretien : 3

Poste de spécialiste : aucun

Effet : augmente la production de 25%. Nécessite 1 Uranium.

Centrale solaire



Technologie requise : écologie

Coût : 600

Entretien : 3

Poste de spécialiste : aucun

Effet : augmente la production de 25%. La ville doit être construite sur un désert ou à proximité.

Chantier naval



Technologie requise : navigation

Coût : 140

Entretien : 2

Poste de spécialiste : aucun

Effet : +2 de production pour chaque ressource marine exploitée. La ville doit avoir une telle ressource à proximité.

Chantier spatial



Technologie requise : robotique

Coût : 450

Entretien : 3

Poste de spécialiste : aucun

Effet : accélère la production des pièces de vaisseau spatial de 50%. La ville doit avoir une usine. Nécessite 1 Aluminium.

Château



Technologie requise : chevalerie

Coût : 200

Entretien : 3

Poste de spécialiste : aucun

Effet : +7.5 de puissance de combat. La ville doit avoir des remparts.

Chinampa



Technologie requise : optique

Coût : 120

Entretien : 1

Poste de spécialiste : aucun

Effets : bâtiment exclusif des Aztèques. La ville produit 15% de nourriture en plus, +2 de nourriture par case de lac. La ville doit être construite près d'un lac ou d'un côte.

Cirque



Technologie requise : équitation

Coût : 150

Entretien : 3

Poste de spécialiste : aucun

Effet : +3 de bonheur. La ville doit exploiter une source de chevaux ou d'ivoire aménagée à proximité.

Colisée



Technologie requise : construction

Coût : 150

Entretien : 3

Poste de spécialiste : aucun

Effet : +4 de bonheur.

Cour de Satrape



Technologie requise : banque

Coût : 220

Entretien : 0

Poste de spécialiste : marchands

Effets : bâtiment exclusif de la Perse. Augmente la production d'or de 25%. +2 de bonheur. La ville doit avoir un marché.

Dépôt d'armes



Technologie requise : travail du fer

Coût : 130

Entretien : 3

Poste de spécialiste : aucun

Effets : +15 XP pour toutes les unités terrestres. Nécessite une caserne ou une krepost russe dans la ville.

École militaire



Technologie requise : science militaire

Coût : 350

Entretien : 3

Poste de spécialiste : aucun

Effet : +15 EXP pour toutes les nouvelles unités terrestres. La ville doit avoir une caserne.

École publique



Technologie requise : théorie scientifique

Coût : 350

Entretien : 3

Poste de spécialiste : scientifiques

Effet : augmente la production de science de 50%. La ville doit avoir une université ou un wat.

Écurie



Technologie requise : équitation

Coût : 100

Entretien : 1

Poste de spécialiste : aucun

Effet : accélère la production des unités montées de 25%. La ville doit exploiter une source de chevaux aménagée.

Fabrique de papier



Technologie requise : écriture

Coût : 80

Entretien : 1

Poste de spécialiste : scientifiques

Effets : bâtiment exclusif de la Chine. +1 de science pour deux citoyens dans la ville et +4 d'or.

Forge



Technologie requise : moulage

Coût : 150

Entretien : 2

Poste de spécialiste : aucun

Effets : accélère la production d'unités terrestres de 15%. La ville doit exploiter une source de fer aménagée à proximité.

Fort moghol



Technologie requise : chevalerie

Coût : 180

Entretien : 3

Poste de spécialiste : aucun

Effets : bâtiment exclusif de l'Inde. Fournit +9 de puissance de combat, +2 de culture, et de l'or supplémentaire après la découverte de l'aviation. La ville doit avoir des remparts.

Grenier



Technologie requise : poterie

Coût : 100

Entretien : 1

Poste de spécialiste : aucun

Effet : +2 de nourriture

Hôpital



Technologie requise : biologie

Coût : 400

Entretien : 2

Poste de spécialiste : aucun

Effet : réduit de 50% la nourriture nécessaire à la croissance de la ville.

Hôtel de la monnaie



Technologie requise : monnaie

Coût : 120

Entretien : 0

Poste de spécialiste : aucun

Effet : chaque source d'or et d'argent exploitée par la ville rapporte +3 d'or.

Jardin



Technologie requise : théologie

Coût : 120

Entretien : 2

Poste de spécialiste : artistes

Effets : augmente la génération de personnages illustres de 25%. La ville doit être construite près d'un fleuve ou d'un lac.

Krepost



Technologie requise : Travail du bronze

Coût : 80

Entretien : 1

Poste de spécialiste : aucun

Effets : bâtiment exclusif des Russes. Augmente la croissance des frontières culturelles de 50%. Fournit +15 EXP pour toutes les nouvelles unités terrestres.

Laboratoire médical



Technologie requise : pénicilline

Coût : 500

Entretien : 3

Poste de spécialiste : aucun

Effet : réduit de 25% la nourriture nécessaire à la croissance de la ville. La ville doit avoir un hôpital.

Laboratoire de recherches



Technologie requise : matières plastiques

Coût : 600

Entretien : 3

Poste de spécialiste : scientifiques

Effet : augmente la production de science de 100%. La ville doit avoir une école publique.

Longère



Technologie requise : moulage

Coût : 80

Entretien : 2

Poste de spécialiste : ingénieurs

Effet : bâtiment exclusif des Iroquois. Fournit +1 de production par case de forêt exploitée par la ville.

Marché



Technologie requise : monnaie

Coût : 120

Entretien : 0

Poste de spécialiste : marchands

Effet : augmente la production d'or de 25%.

Monastère



Technologie requise : théologie

Coût : 120

Entretien : 2

Poste de spécialiste : aucun

Effet : chaque source d'encens et de vin proche de la ville rapporte +3 de culture.

Monument historique



Technologie requise : aucun

Coût : 60

Entretien : 1

Poste de spécialiste : aucun

Effet : +2 de culture

Mosquée pyramidale d'adobe



Technologie requise : philosophie

Coût : 120

Entretien : 0

Poste de spécialiste : artistes

Effet : bâtiment exclusif des Songhaïs. La ville produit +5 de culture par tour.

Moulin à eau



Technologie requise : roue

Coût : 120

Entretien : 2

Poste de spécialiste : aucun

Effets : +2 de nourriture. La ville doit être construite près d'une rivière.

Moulin à vent



Technologie requise : sciences économiques

Coût : 180

Entretien : 2

Poste de spécialiste : ingénieurs

Effets : augmente la production de 15%. La ville ne doit pas être construite sur une case de collines.

Musée



Technologie requise : archéologie

Coût : 350

Entretien : 3

Poste de spécialiste : artistes

Effet : +5 de culture. La ville doit avoir un opéra.

Observatoire



Technologie requise : astronomie

Coût : 180

Entretien : 2

Poste de spécialiste : aucun

Effet : augmente la production de science de 50%. La ville doit être construite près d'une montagne.

Opéra



Technologie requise : acoustique

Coût : 220

Entretien : 3

Poste de spécialiste : aucun

Effets : +5 de culture. La ville doit avoir un temple ou une mosquée pyramidale d'adobe.

Phare



Technologie requise : optique

Coût : 80

Entretien : 1

Poste de spécialiste : aucun

Effet : +1 de nourriture par case d'eau. La ville doit être construite près d'une côte.

Port



Technologie requise : boussole

Coût : 80

Entretien : 3

Poste de spécialiste : aucun

Effets : établit une route commerciale maritime avec la capitale. Accélère la production d'unités navales de 25%. La ville doit être construite près d'une côte.

Remparts



Technologie requise : maçonnerie

Coût : 100

Entretien : 1

Poste de spécialiste : aucun

Effet : +5 de puissance de combat pour la ville.

Stade



Technologie requise : mass médias

Coût : 450

Entretien : 6

Poste de spécialiste : aucun

Effet : +4 de bonheur dans tout l'empire. La ville doit avoir un théâtre.

Temple



Technologie requise : philosophie

Coût : 120

Entretien : 2

Poste de spécialiste : artistes

Effet : +3 de culture. La ville doit avoir un monument historique.

Théâtre



Technologie requise : imprimerie

Coût : 300

Entretien : 5

Poste de spécialiste : aucun

Effet : +4 de bonheur. La ville doit avoir un colisée.

Tour de radiodiffusion



Technologie requise : radio

Coût : 600

Entretien : 3

Poste de spécialiste : aucun

Effet : double la production de culture de la ville. La ville doit avoir un musée.

Tombeau



Technologie requise : théologie

Coût : 120

Entretien : 0

Poste de spécialiste : aucun

Effets : bâtiment exclusif de l'Égypte. Produit +2 de culture, mais double la quantité d'or reçue par l'ennemi si la ville est prise.

Tribunal



Technologie requise : mathématiques

Coût : 200

Entretien : 5

Poste de spécialiste : aucun

Effet : réduit le mécontentement dans une ville occupée.

Université



Technologie requise : éducation

Coût : 200

Entretien : 3

Poste de spécialiste : scientifiques

Effets : augmente la production de science de 50%. +2 de science par case de jungle exploitée. La ville doit avoir une bibliothèque ou une fabrique de papier.

Usine



Technologie requise : moteur à vapeur

Coût : 300

Entretien : 3

Poste de spécialiste : ingénieurs

Effet : augmente la production de 50%. Nécessite 1 Charbon.

Wat



Technologie requise : éducation

Coût : 200

Entretien : 2

Poste de spécialiste : scientifiques

Effets : bâtiment unique des Siamois. Augmente la production de science de 50%. +3 de culture.

LISTE DES CIVILISATIONS

Voici une liste de toutes les civilisations disponibles dans *Civilization V* et de leurs dirigeants, ainsi que leurs traits de caractère et leurs compétences.

Allemagne



Même si divers peuples germaniques ont occupé le nord de l'Europe centrale pendant des millénaires, l'entité politique moderne connue sous le nom d'Allemagne est très jeune puisqu'elle a été créée par l'homme politique prussien Otto Von Bismarck presque à lui tout seul, il y a environ 140 ans. Au cours de sa brève histoire, l'Allemagne a eu un impact profond, avec de bons et de mauvais côtés, sur l'histoire du monde. Suite aux catastrophiques guerres mondiales ayant ébranlé la première moitié du XXe siècle, l'alliance forte qu'elle a su créer avec son rival de toujours, la France, lui a permis de concentrer ses forces sur la reconstruction de ses bases technologiques et économiques. L'Allemagne a ainsi pu rebondir pour redevenir une grande puissance européenne.

Dirigeant : Otto Von Bismarck (1815-1898)



Otto von Bismarck, parfois surnommé le «chancelier de fer», est sans doute l'un des personnages les plus importants de l'histoire allemande. Au cours de sa longue carrière politique, Bismarck unifia l'Allemagne et fonda l'Empire allemand. L'Allemagne fut métamorphosée, passant d'une confédération d'États faible et désordonnée à un pays qui dominerait bientôt l'Europe continentale.

Traits de caractère exclusifs :

Furor Teutonicus : lorsque vous rasez un campement barbare, vous avez 50% de chance de gagner 25 Or et de voir une unité barbare rejoindre vos rangs.



Unité exclusive :

Lansquenet

Remplace Piquier



Unité exclusive :

Panzer

Remplace Char

Angleterre



L'Angleterre est un pays membre du Royaume-Uni, «île verte et agréable» située dans la partie ouest de l'Europe. Elle est la plus grande entité politique du Royaume-Uni de Grande-Bretagne et d'Irlande du Nord. Grands marins depuis toujours, les Anglais brillent en Europe et dans le monde entier grâce à leur flotte incomparable et ce, depuis 500 ans.

Le règne de la reine Élisabeth Ière vit la première colonie britannique s'établir dans le Nouveau Monde, tandis que la marine anglaise continuait de protéger les intérêts de la nation dans le monde entier. Les premières colonies britanniques prospères furent installées dans les Caraïbes et l'Amérique du Nord, mais très vite, le pays en établit de nouvelles en Asie et dans le Pacifique Sud, et la Grande-Bretagne ne tarda pas à dominer tout le sous-continent indien, le «joyau de la couronne britannique». À la fin du XVIIIe siècle, l'Empire britannique perdit le contrôle de la majorité de ses treize colonies d'Amérique du Nord (qui donnèrent naissance aux États-Unis d'Amérique) au terme d'une révolution longue et meurtrière. Bien que fortement éprouvé par cet échec, l'empire poursuivit son expansion sans relâche, et au début du XXe siècle, l'Empire britannique était le plus grand et le plus puissant que l'histoire ait jamais connu, regroupant l'équivalent d'un quart de la surface terrestre et de la population mondiale.

Bien que la Grande-Bretagne ait perdu la majorité de son empire suite aux deux guerres mondiales, le pays a su par la suite retrouver son énergie et sa fierté. La Grande-Bretagne est entrée dans le XXIe siècle en tant que grande puissance européenne et mondiale.

Dirigeant : La reine Élisabeth Ière (1533 - 1603)



Élisabeth Ière fut une femme d'exception qui vécut à une époque exceptionnelle. Belle, intelligente et coriace, elle réussit à s'imposer à la tête de l'Angleterre, à une époque où les femmes n'étaient guère considérées. Son instinct de survie infailible, son charisme et sa résistance firent d'elle l'un des meilleurs dirigeants de l'histoire. Et c'est avec une citation empruntée à Élisabeth elle-même que nous concluons sa biographie : «Je sais que j'ai le corps d'une femme faible et fragile, mais j'ai le cœur et l'estomac d'un roi !»

Traits de caractère exclusifs :

Le soleil ne se couche jamais : toutes les unités navales reçoivent un bonus de 2 PM.



Unité exclusive :

Archer long

Remplace Arbalétrier



Unité exclusive :

Navire de ligne

Remplace Frégate

Arabie



L'Empire musulman du califat (également connu sous le nom d'Empire islamique du royaume d'Arabie) fut créé en 632 apr. J.-C. suite à la mort du prophète Mahomet par ses disciples afin de perpétuer l'autorité politique établie par ce dernier. Au cours de sa longue existence, le califat prit une ampleur et un pouvoir gigantesque, recouvrant l'Espagne, l'Afrique du Nord, le Moyen-Orient, l'Anatolie, les Balkans et la Perse. Du point de vue de sa superficie, cet empire n'avait donc rien à envier à l'Empire romain au summum de sa puissance.

Dirigeant : Hârûn ar-Rachîd (763 - 809)



Hârûn ar-Rachîd (qui se traduit approximativement par «Aaron le Droit») fut le cinquième calife abbasside et dirigea l'empire arabe de 786 apr. J.-C. à 809. À cette époque, le califat s'étendait de l'Espagne à l'ouest à l'Anatolie au nord jusqu'à l'Inde à l'est, et constituait l'entité politique la plus vaste et la plus puissante au monde. Hârûn fut un souverain compétent, et son règne fut synonyme de progrès scientifique et de prospérité pour ses sujets.

Traits de caractère exclusifs :

Caravane commerciale : chaque route commerciale rapporte 1 Or supplémentaire, et la quantité de pétrole fournit par les cases de cette ressource augmente de 100%.



Unité exclusive : **Archer méhariste**

Remplace Chevalier



Bâtiment exclusif : **Bazar**

Remplace Marché

Les Aztèques



Les Aztèques étaient une civilisation amérindienne qui occupa le centre du Mexique pendant une centaine d'années, entre les XVe et XVIe siècles. Les Aztèques furent à la tête d'un empire très puissant, et laissèrent derrière eux une riche culture, dont des chefs-d'œuvre architecturaux précolombiens très impressionnants, en Amérique du Nord notamment. Aujourd'hui, les Aztèques sont surtout réputés pour la cruauté de leurs rites religieux et la vitesse à laquelle leur empire s'effondra, mais au sommet de leur puissance, ils formaient un empire particulièrement redoutable.

Dirigeant : Moctezuma (1397-1469)



Puissant chef-guerrier, Moctezuma Ier aida la nation aztèque à atteindre la gloire et l'excellence. Nul ne doit le confondre avec son petit-fils, le malheureux Moctezuma II, qui assista au démantèlement de son empire par les Conquistadors espagnols. Il étendit son empire, mena personnellement son armée jusqu'à la victoire et s'efforça d'améliorer le quotidien de son peuple. Il était sans doute sanguinaire et sacrifiait des milliers de prisonniers pour contenter ses dieux, mais sa religion le lui obligeait (le sang devait être versé pour que le soleil se lève, pour que les récoltes soient bonnes et pour que l'Empire aztèque prospère, ce qu'il fit de façon impressionnante pendant le règne de Moctezuma).

Traits de caractère exclusifs :

Sacrifiés propitiatoires : gain de 5 points de culture pour chaque unité ennemie éliminée.



Unité exclusive :

Jaguar

Remplace Guerrier



Bâtiment exclusif :

Chinampa

Remplace Moulin à eau

Chine



Résumer la formidable épopée qu'est l'histoire de la Chine en quelques paragraphes n'est pas une mince affaire. La Chine est une civilisation embrassant environ 6000 ans et regroupant une grande portion de l'humanité. Des preuves attestent que des hommes préhistoriques vivaient en Chine il y a deux millions d'années, et l'homme moderne occupe cette zone depuis près de 18 000 ans, peut-être plus. Grâce à son peuple innovant et créatif, la Chine a donné au monde quelques-unes des plus importantes inventions de l'histoire, comme le papier, la poudre à canon, la boussole et la xylographie. Alors qu'elle s'autoproclamait autrefois le «centre du monde», la Chine a passé par la suite bien des siècles repliée sur elle-même, ignorant autant que possible tout ce qu'il pouvait se passer en dehors de ses frontières. Après avoir survécu à des centaines d'années d'interventions coloniales et de domination étrangère, la Chine a aujourd'hui retrouvé son statut de grande puissance économique et industrielle.

Dirigeant : Wu Zetian (Env. 625 - 705 apr. J.-C.)



Comme la plupart des civilisations, la Chine a été dominée par les hommes pendant la majeure partie de son histoire. Jusqu'à très récemment, les femmes n'y avaient que peu de droits, et l'accès au pouvoir leur était refusé. Qu'une femme devienne impératrice, la personne la plus puissante de toute la Chine, est un fait presque inédit. Une seule dans toute l'histoire de la Chine y est parvenue. Il s'agit de Wu Zetian, l'un des plus grands souverains, hommes et femmes confondus, que le monde ait connu.

Traits de caractère exclusifs :

L'art de la guerre : efficacité et taux d'apparition des généraux illustres accrus.



Unité exclusive :

Chu-Ko-Nu

Remplace Arbalétrier



Bâtiment exclusif :

Fabrique de papier

Remplace Bibliothèque

Égypte



Peu de civilisations ont laissé une empreinte aussi marquée que celle de l'Égypte sur l'histoire du monde. Traversée par le Nil et vieille de plus de 5000 ans, l'Égypte est l'une des plus anciennes civilisations encore actives de la planète. C'est à ce pays que l'on doit, entre mille autres choses, l'invention de l'écriture vers l'an 3000 av. J.-C. De plus, grâce à des calculs fort élaborés pour l'époque, des érudits égyptiens parvinrent à appréhender avec une grande précision le mouvement des planètes. Les Égyptiens comptaient par ailleurs parmi les plus grands architectes du monde antique, et créèrent des monuments et des temples qui continuent de nous inspirer aujourd'hui encore.

Dirigeant : Ramsès le Grand (1304/1305 - 1213 av. J.-C.)



Ramsès II est considéré comme le plus illustre et le plus puissant pharaon de l'histoire égyptienne. Monté sur le trône à un peu plus de vingt ans, il régna sur l'Égypte pendant plus de soixante ans. On se souvient de lui comme d'un éminent dirigeant militaire et d'un grand bâtisseur. C'est à lui que l'on doit notamment la construction d'une nouvelle capitale, Pi-Ramsès. Selon certains historiens, Ramsès II serait le pharaon biblique qui s'opposa à Moïse.

Traits de caractère exclusifs :

Bâtisseurs de monuments : construction de merveilles : +20%.



Unité exclusive :

Char de guerre

Remplace Archer sur char



Bâtiment exclusif :

Tombeau

Remplace Temple

Empire ottoman



L'Empire ottoman trouve son origine en Anatolie (aujourd'hui la Turquie) au début du XIII^e siècle. Au faîte de sa puissance, il s'étendait sur trois continents et prospéra pendant six siècles. À son apogée, il défia l'Europe et s'imposa. Il conquiert la Perse, l'Égypte, l'Afrique du Nord et une partie des Balkans. Il détruit l'Empire byzantin. Bien que relativement peu connu en Occident, ce puissant empire mérite une place d'honneur aux côtés de l'Arabie, de la Grande-Bretagne et de Rome.

Dirigeant : Soliman le Magnifique (1494-1566)



Soliman I^{er}, plus connu sous les noms de «Soliman le Magnifique», de «Législateur» et de «Grand Turc», était calife d'Islam et sultan de l'Empire ottoman. Il prit les rênes du royaume turc en 1520 et régna jusqu'à sa mort en 1566. Durant son règne, Soliman étendit considérablement les frontières de l'Empire, suscitant autant de peur que d'admiration auprès des dirigeants d'Europe, d'Afrique, d'Asie et du Moyen-Orient.

Au moment de sa mort, il était réputé dans tout le monde connu. En Europe, il était envié pour son incommensurable fortune, son somptueux trésor contenant plus de richesses qu'aucun autre dirigeant de l'histoire n'en avait jamais possédé. Il était admiré pour ses prouesses militaires et respecté pour sa tolérance envers ses sujets non-musulmans.

Parmi les musulmans comme parmi les chrétiens, bien peu estimaient qu'il ne méritait pas son qualificatif de «Magnifique».

Traits de caractère exclusifs :

Barbaresques : pour chaque destruction d'unité navale barbare, 50% de chance de convertir une unité navale barbare et de gagner 25 Or.



Unité exclusive :

Janissaire

Remplace Arquebusier



Unité exclusive :

Spahi

Remplace Lancier

États-Unis d'Amérique



Les États-Unis d'Amérique constituent une superpuissance mondiale (ce qui, en substance, signifie qu'ils possèdent des armes capables de détruire tout ce qui se trouve à la surface du globe). Nation relativement jeune, les États-Unis furent fondés au XVIIIe siècle, manquèrent de s'autodétruire au XIXe, et devinrent la civilisation la plus puissante, la plus avancée, et culturellement et économiquement la plus influente du XXe. Qui sait ce qu'il adviendra d'elle au XXIe siècle ?

Dirigeant : George Washington (1732-1799)



George Washington fut l'un des hommes exceptionnels qui émergèrent dans les colonies d'Amérique à la fin du XVIIIe siècle. Il n'avait pas la pugnacité de John Adams, ni l'imagination de Benjamin Franklin ou l'intelligence supérieure de Thomas Jefferson, mais c'était un meneur d'hommes en temps de paix ou de guerre. Il mena contre toute attente l'armée continentale à la victoire et, par voie de conséquence, son pays à l'indépendance.

George Washington est légitimement reconnu comme le «Père des États-Unis d'Amérique». Bien qu'il ne fût pas le plus grand général de l'Histoire, ni le plus grand homme d'État, il fit preuve d'une indomptable ténacité et d'un immense courage devant l'adversité, et sut obtenir de ses hommes qu'ils fussent prêts à mourir pour lui. Sans George Washington, les États-Unis ne seraient sans doute jamais nés.

Traits de caractère exclusifs :

Destinée manifeste : Champ de vision +1 pour toutes les unités militaires terrestres. Prix des cases à l'achat réduit de 25%.



Unité exclusive : Minuteman

Remplace Arquebusier



Unité exclusive : Bombardier B-17

Remplace Bombardier

France



Située à l'ouest de l'Europe, partageant des frontières avec 8 pays et bordée par l'océan Atlantique, la Manche et la mer Méditerranée, la France est depuis longtemps l'une des grandes puissances politiques, militaires et culturelles du monde occidental.

Née sur les ruines de l'occupation romaine, d'abord unifiée par Charlemagne et le Saint Empire romain germanique, la France a atteint le sommet de sa puissance militaire sous le règne du général Napoléon Bonaparte suite à la fameuse révolution française. Pendant dix ans, la France a combattu les Puissances de l'Europe, et ses armées ont rencontré d'impressionnants succès sur tout le continent, avant de finir par sombrer dans la défaite.

Aujourd'hui, la France est l'une des grandes puissances de l'Union européenne. Elle reste un pôle culturel incontournable, et sa cuisine, son vin et ses arts ont réussi, eux, à conquérir le monde, là où l'empereur a échoué.

Dirigeant : Napoléon Bonaparte (1769 - 1821)



Il est pratiquement impossible d'être trop élogieux concernant le génie militaire de Napoléon Bonaparte. Il parvenait à déplacer ses troupes avec une rapidité impressionnante et avait un don pour savoir où et quand frapper afin de causer le plus de dégâts chez son ennemi. Pour son pays, il fut un dirigeant imaginatif et respectable. La France connut un bel épanouissement sous son règne (jusqu'à ce que les guerres incessantes aient raison de sa force et de sa volonté). Si diriger une armée était inné

chez lui, il ne parvint tout de même pas à réunir des forces navales susceptibles d'inquiéter la Royal Navy, et c'est cette faiblesse qui finit par devenir sa perte. Ah, si seulement un pont avait relié l'Angleterre et l'Europe... on parlerait sûrement français à Piccadilly Circus aujourd'hui !

Traits de caractère exclusifs :

Ancien régime : culture par tour +2 pour chaque ville avant la découverte du moteur à vapeur.



Unité exclusive :
Légion étrangère

Remplace Infanterie



Unité exclusive :
Mousquetaire

Remplace Arquebusier

Grèce



La Grèce a eu un impact considérable sur la culture et l'histoire occidentales. La Grèce classique a vu naître certains des plus grands artistes, philosophes, savants, historiens, dramaturges et guerriers que le monde ait connus. Les guerriers et les colons grecs répandirent leur culture dans toute la Méditerranée, au Proche-Orient, jusqu'en Extrême-Orient. Grâce aux Romains, héritiers de la Grèce, la pensée grecque se diffusa dans toute l'Europe, puis, quelques siècles plus tard, traversa l'océan et

atteignit le Nouveau Monde.

La Grèce et son peuple sont à créditer d'un nombre époustouflant d'inventions et de découvertes, notamment la première représentation théâtrale, le premier ouvrage d'historien ou le premier traité de philosophie. Les Grecs offrirent aussi à l'Occident les premiers comptes rendus sportifs, les premiers poèmes ou les premiers bâtiments dévolus au théâtre. En politique, ils créèrent la première démocratie de l'Histoire. L'influence grecque est encore très présente aujourd'hui : nos médecins prêtent toujours le serment d'Hippocrate et les architectes modernes s'inspirent encore de l'architecture grecque classique. Plus largement, on peut dire que la civilisation occidentale est la civilisation grecque classique.

Dirigeant : Alexandre le Grand (356 - 323 av. J.-C.)



Alexandre III de Macédoine fut incontestablement l'un des plus grands seigneurs de guerre de l'histoire. En 17 années à peine, il mena son armée à travers l'Europe, l'Asie, l'Afrique et le Moyen-Orient, conquérant toutes les civilisations se trouvant sur son passage. Toutes ces conquêtes réalisées par Alexandre permirent à la culture hellénique de se propager dans le monde connu et c'est ainsi que le grec devint la langue de la culture, de l'art et des sciences pour plusieurs siècles.

À l'exception peut-être d'un ou deux chefs religieux, aucun homme n'eut jamais autant d'influence sur le monde occidental qu'Alexandre le Grand.

Traits de caractère exclusifs :

Ligue hellénique : l'influence auprès des cités-États baisse moitié moins vite et augmente deux fois plus vite.



Unité exclusive :
Cavalerie des Compagnons

Remplace Cavalier



Unité exclusive :
Hoplite

Remplace Lancier

Inde



La République d'Inde est le deuxième pays et la première démocratie au monde par la population. Terre de contrastes, elle fait cohabiter immenses richesses et dénuement total, villes ultramodernes et villages primitifs. Le visiteur y éprouve ravissement et horreur, espoir et désespoir. Cette civilisation, l'une des plus vieilles au monde, est celle d'un peuple à la foi immense et à l'énergie débordante, qui a su sortir de l'ombre de la Grande-Bretagne et survivre à la perte terrible du peuple et du territoire pakistanais.

Aujourd'hui, l'Inde a réussi à retrouver son rang de principale puissance mondiale.

Dirigeant : Gandhi (1869-1948)



Mohandas Gandhi fut un patriote indien qui prit la tête du mouvement non-violent pour l'indépendance contre l'Empire britannique, du début jusqu'au milieu du XXe siècle. Il théorisa le concept de «satyagraha», soit la résistance à l'oppression par la désobéissance civile massive, un stratagème qui s'avéra très efficace contre le raj britannique. Aujourd'hui, Gandhi est considéré comme l'un des plus grands personnages de l'histoire de l'Humanité. Les gens voient en lui un brave et infatigable champion

de la justice et de la morale, qui lutta en Afrique du Sud pour tous les opprimés avec la même énergie que pour ses compatriotes indiens. On voit également en lui un brillant chef politique qui sut organiser un mouvement pour l'indépendance contre l'un des plus grands empires de toute l'Histoire. De lui, Martin Luther King disait : «Le Christ nous a enseigné les objectifs et le Mahatma Gandhi la méthode.»

Traits de caractère exclusifs :

Croissance démographique : mécontentement dû au nombre de villes doublé, et mécontentement dû au nombre de citoyens divisé par deux. (Construire moins, mais construire plus grand !)



Unité exclusive :

Éléphant de guerre

Remplace Archer sur char



Bâtiment exclusif :

Fort moghol

Remplace Château

Iroquois



La confédération iroquoise aurait été créée aux alentours de 1570 ; il s'agissait de l'union de cinq (et plus tard six) nations amérindiennes. Le peuple iroquois est étonnant : alors que sa population ne dépassait pas les 20 000 individus et qu'il ne disposait ni d'un langage écrit, ni d'une industrie, il parvint à repousser les envahisseurs français, britanniques, hollandais et plus tard les colons américains, et ce pendant deux siècles. Ils faisaient vraiment partie de l'une des meilleures unités d'infanterie non professionnelle du monde.

Dirigeant : Hiawatha (v. 1450 ?)



Hiawatha ou «Ayonwentah» est un chef légendaire de la tribu des Indiens Onondaga qui, avec le tout aussi légendaire chef Dekanawidah, forma la Confédération iroquoise. On ne sait que peu de choses de l'Hiawatha historique. Si l'on en croit la tradition iroquoise, il enseigna au peuple l'agriculture, la navigation, la médecine et les arts, tout en usant de ses pouvoirs magiques pour dominer les ennemis naturels et surnaturels des hommes. Il passait également pour un orateur de talent qui, grâce à son éloquence subtile, persuada les cinq tribus (Cayuga, Onondaga, Oneida, Seneca et Mohawk) de former les Cinq Nations des Iroquois.

Le peu que l'Occident connaît d'Hiawatha lui vient du remarquable poème épique d'Henry Wadsworth Longfellow, le Chant d'Hiawatha.

Traits de caractère exclusifs :

Le grand sentier de la guerre : les unités se déplacent sur les cases de forêt et de jungle comme s'il s'agissait de routes lorsqu'elles sont en territoire allié.



Unité exclusive :

Guerrier mohawk

Remplace Spadassin



Bâtiment exclusif :

Longère

Remplace Atelier

Japon



L'archipel du Japon s'est formé à la suite de violents chocs entre les plaques tectoniques, lorsque la plaque pacifique est passée sous la plaque eurasiennne. La terre ainsi formée est montagneuse, à la fois superbe et dangereuse, et son peuple vit et prospère dans un étroit corridor entre volcans et mers.

Le Japon est longtemps resté divisé en de nombreux petits royaumes, qui dépensaient beaucoup de temps, d'efforts et d'énergie à se faire la guerre.

La trahison était monnaie courante, tout comme le mensonge, les couteaux dans le dos et les assassinats. Cette violence donna naissance à une classe de guerriers professionnels, les samouraïs, et elle ne prit fin que lorsque le grand Oda Nobunaga et ses héritiers unifièrent le pays, entre le XVIe et le XVIIe siècle.

Le Japon a survécu à la Seconde Guerre mondiale, à deux attaques nucléaires et à une occupation occidentale, et a fini par s'imposer comme l'une des plus grandes puissances économiques et culturelles de la fin du XXe siècle et du début du XXIe siècle.

Dirigeant : Nobunaga Oda (1534 - 1582)



Nobunaga Oda était un seigneur de guerre japonais vivant au XVIe siècle. Il fut un brillant général et un homme doué pour la politique, ayant un goût prononcé pour les nouvelles technologies. À force de combat et de détermination, Nobunaga Oda parvint à dominer pratiquement la moitié du Japon féodal. Après sa mort, ses deux lieutenants, Hideyoshi Toyotomi et Ieyasu Tokugawa, reprendront le flambeau, réunifiant ainsi le Japon pour la première fois depuis plus d'un siècle.

Traits de caractère exclusifs :

Bushido : les unités combattent à pleine puissance même si elles sont blessées.



Unité exclusive : Samouraï

Remplace Spadassin à épée longue



Unité exclusive : Zéro

Remplace Chasseur

Perse



Créé en 559 av. J.-C. suite à une rébellion réussie contre les Mèdes, l'Empire perse achéménide survécut et prospéra dans une zone instable et hostile pendant 200 ans. À son apogée, des territoires allant de l'Égypte à l'Inde, et de l'Iran aux Balkans, étaient sous sa domination. C'était un Empire tout à fait particulier qui s'étendait sur 3 continents, sur lesquels on parlait des dizaines de langues différentes. D'un côté, les souverains achéménides pouvaient faire preuve de clémence et de justice envers leurs sujets, et n'intervenaient que rarement dans les affaires internes des provinces, tant que la population restait soumise. D'un autre côté, ils pouvaient se révéler des souverains incompetents et conspirateurs.

Mais s'il y a un mot qui définit tous les Achéménides, c'est «longévité». Deux cents ans au pouvoir pour une seule et même famille, c'est une performance. S'ils n'avaient pas eu pour voisins les rois Philippe II de Macédoine et Alexandre le Grand, ils auraient pu rester souverains un siècle de plus. Alexandre le Grand fut notamment un dirigeant hors pair et un exceptionnel chef de guerre, mais son Empire eut peine à lui survivre plus d'un an.

Dirigeant : Darius Ier (550 - 486 av. J.-C.)



Fils d'un satrape (gouverneur) de Parthie, Darius Ier s'empara de force du trône de Perse à la mort de Cambyse II, en 552 av. J.-C. Administrateur de génie, Darius réorganisa tout au long de son règne un Empire perse disloqué et en renforça la richesse et la puissance. Il commanda également la construction de nombreux édifices dans toute la Perse. Il fit construire des routes, réorganisa le gouvernement et les provinces perses, sécurisa les frontières de l'empire et traitait ses sujets d'une manière convenable. Même

s'il n'était pas réputé pour ses performances en tant que seigneur de guerre, il mena de nombreuses campagnes couronnées de succès, que ce soit contre des ennemis internes ou externes à l'empire.

Traits de caractère exclusifs :

Héritage achéménide : les âges d'or durent 50% plus longtemps. Les unités reçoivent un bonus de mouvement et de puissance d'attaque et de défense de 10% pendant les âges d'or.



Unité exclusive :

Immortel

Remplace Lancier



Bâtiment exclusif :

Cour des Satrapes

Remplace Banque

Rome



L'Empire romain est l'entité politique la plus remarquable et la plus durable de l'histoire de la civilisation occidentale. Fondé autour du VIII^e siècle av. J.-C., il vit certaines de ses provinces subsister jusqu'au XIV^e siècle apr. J.-C. Si les Romains ont, dans certains domaines, été de grands novateurs, ils ne rechignaient pas non plus à s'approprier les idées judicieuses d'autres cultures.

Les Romains étaient un peuple de guerriers. Au sommet de sa puissance, leur empire regroupait une grande partie de l'Angleterre, toute l'Europe occidentale, l'Afrique du Nord, l'Égypte, la Grèce, le Moyen-Orient et le Proche-Orient. Au cours de leur long règne sur l'Europe et la Méditerranée, ils ont contribué à modeler la culture, la législation, l'architecture, l'art militaire, la religion, le langage et les arts des pays conquis.

Dirigeant : Auguste César (63 av. J.-C. - 14 apr. J.-C.)



Né Gaius Octavius, Auguste fut le premier (et sans doute le plus grand) empereur romain. Il mit un terme à un siècle de guerre civile et son règne marqua le début de deux cents années de Pax Romana (paix romaine) ainsi que l'âge d'or de la littérature et de la culture romaines. Durant le long règne d'Auguste, Rome prospéra et le puissant empire finit par englober tout le bassin méditerranéen. Les politiques qu'il mit en place lui permirent de diriger son territoire avec une efficacité telle que Rome domina le reste du monde connu pendant deux siècles sans que sa survie ne soit mise en péril par une guerre ou d'autres menaces significatives. Rares sont les dirigeants ayant connu une telle réussite.

Traits de caractère exclusifs :

La gloire de Rome : production de tous les bâtiments déjà présents dans la capitale augmentée de 25%.



Unité exclusive :

Baliste

Remplace Catapulte



Unité exclusive :

Légion

Remplace Spadassin

Russie



Comme Winston Churchill l'a dit un jour, «la Russie est un rébus enveloppé de mystère au sein d'une énigme». Elle fait à la fois partie de l'Europe et partie de l'Asie, mais n'est ni l'une, ni l'autre. Elle est riche en ressources naturelles, mais ses habitants comptent parmi les plus pauvres de l'Histoire. Elle a été envahie par les Goths, les Huns, les Mongols, les Français et les Allemands, mais est toujours demeurée fondamentalement et exclusivement russe. Elle a été tour à tour une superpuissance, puis un État en ruine ; une monarchie, une dictature communiste, puis une démocratie, et tout cela en l'espace de cent ans. De fait, la Russie est bel et bien l'une des civilisations les plus fascinantes de l'Histoire humaine.

Dirigeant : Catherine la Grande (1729-1796)



Catherine II la Grande fut impératrice de Russie durant la deuxième moitié du XVIII^e siècle. Elle fut à l'origine d'une vaste expansion de l'Empire russe, ajoutant ainsi quelques centaines de milliers de kilomètres carrés au territoire à force de conquêtes et d'habiles manipulations diplomatiques. Belle et intelligente, elle séduisit les plus grands esprits d'Europe et fit de sa cour l'un des plus grands centres d'intellectuels du continent. Bien que née en Allemagne, Catherine fut l'une des plus grandes dirigeantes de l'histoire de la Russie. À l'instar de la reine Élisabeth I^{re} d'Angleterre, Catherine prouva qu'une femme pouvait être suffisamment intelligente et forte pour diriger un grand pays.

Traits de caractère exclusifs :

Mère Russie : les ressources stratégiques fournissent 1 unité de production supplémentaire. La quantité de chevaux, de fer et d'uranium fournit par les cases de ressources est doublée.



Unité exclusive :

Cosaque

Remplace Cavalerie



Bâtiment exclusif :

Krepost

Remplace Caserne

Siam



Située en Asie du Sud-Est entre la Birmanie (Myanmar), le Laos, le Cambodge et la Malaisie, le Siam (la Thaïlande d'aujourd'hui) possède une histoire longue et glorieuse. Pays de forêts obscures et de montagnes millénaires, à la fois magnifique et mystérieux, le Siam a connu l'occupation et la révolution, les inondations et la famine, ainsi que l'avènement et l'effondrement de plusieurs empires. L'occident s'obstine à avoir une vision romantique du Siam, en particulier à cause de la comédie musicale «Le Roi et moi», aussi divertissante que truffée d'inexactitudes. La réalité est diablement plus intéressante et comporte un peu moins d'adorables gouvernantes britanniques. Le plus grand triomphe du Siam est probablement d'avoir réussi à éviter toute domination coloniale européenne, à la différence des autres pays d'Asie du Sud-Est.

Dirigeant : Ramkhamhaeng (1239-1317)



En 1278, un prince du nom de «Ramkhamhaeng» hérita de l'insignifiant royaume de Sukhothai. En vingt ans, usant à la fois de son génie militaire et de ses talents de diplomate, il étendit les frontières de son pays, ainsi que son influence, à la majeure partie de l'Asie du Sud-est. Ramkhamhaeng est aujourd'hui considéré comme un grand dirigeant, et comme le premier monarque à avoir régné sur un Siam uni.

Traits de caractère exclusifs :

Le père règne sur ses enfants : nourriture et culture offertes par les cités-États augmentées de 50%.



Unité exclusive :
Éléphant de Naresuan
Remplace Chevalier



Bâtiment exclusif :
Wat
Remplace Université

Songhaï



L'empire songhaï est une civilisation qui fleurit en Afrique occidentale au cours des XVe et XVIe siècles. Les Songhaïs apparurent pour la première fois près de la ville de Gao, cité vassale de l'empire du Mali. Au début du XIVe siècle, le Songhaï obtint son indépendance, et durant les deux siècles qui suivirent, il agrandit ses frontières pour finalement devenir l'un des empires les plus étendus de l'histoire africaine. Tout comme l'Empire aztèque, l'empire songhaï fut vaincu par une armée inférieure en nombre équipée d'une technologie nettement supérieure. Les histoires de ces deux empires nous renvoient au fameux aphorisme : «Ne vous équipez pas d'un canif, lors d'une fusillade. Équipez-vous d'un fusil. Voire de deux... ou plus, si possible».

Dirigeant : Askia (1440-1538)



Mohammed Ibn Abi Bakr Touré, également connu sous le nom d'Askia Mohammed (qui régna de 1493 à 1528), rassembla la région centrale du Soudan occidental en un seul et même Empire songhaï, le plus grand de l'histoire de l'Afrique. Quand bien même il prit la tête de quelques campagnes militaires, Askia Mohammed est surtout reconnu pour avoir réorganisé et modernisé le Songhaï tout en y apportant une certaine stabilité. D'autres se souviendront aussi de son pèlerinage à La Mecque.

Traits de caractère exclusifs :

Seigneur de guerre riverain : la quantité d'or reçue suite à la destruction de campements barbares et au pillage de villes est triplée. Les unités embarquées peuvent se défendre.



Unité exclusive : **Cavalier mandékalou**

Remplace Chevalier



Bâtiment exclusif : **Mosquée pyramidale d'adobe**

Remplace Temple

MODE MULTIJOUEUR DE CIVILIZATION V

Les parties multijoueur sont l'occasion rêvée de mettre vos compétences à l'épreuve contre de vrais adversaires humains, plutôt que contre des adversaires dirigés par l'IA. Vous pouvez accéder aux parties multijoueur à partir du menu principal, et jouer avec des amis en LAN (réseau local) ou avec des joueurs du monde entier via Internet.

Menu Multijoueur

Dans le menu principal, cliquez sur le bouton Multijoueur pour afficher l'écran d'options des parties multijoueur.

Parties réseau local



Cliquez sur «Réseau local» pour afficher la liste des parties disponibles sur le réseau local. Cliquez sur une des parties pour la rejoindre. Si vous ne voyez aucune partie (ou aucune qui vous intéresse), cliquez sur «Héberger une partie» pour créer votre propre partie. Vous pouvez cliquer à tout moment sur le bouton «Actualiser» pour actualiser la liste des parties disponibles.

Lorsque vous choisissez d'héberger une partie, l'écran «Configurer partie multijoueur» s'affiche. Vous pouvez y choisir votre dirigeant, le type et la taille de la carte, ainsi que la vitesse de jeu. Vous pouvez également charger une partie

multijoueur sauvegardée (voir plus loin), ou revenir à la liste des parties disponibles pour la consulter à nouveau. Cliquez sur «Lancer la partie» lorsque votre choix est fait.

Vous arrivez alors dans la «Salle d'attente», où vous pouvez voir les dirigeants choisis par les autres joueurs et vérifier si tout le monde est prêt à jouer. Un joueur IA sera appelé «IA» alors que les vrais joueurs seront désignés par leur surnom Steam.

Attention, si deux joueurs ou plus sélectionnent la même civilisation et le même dirigeant, le jeu change automatiquement la couleur du second pour éviter toute confusion.

Lorsque tous les joueurs ont cliqué sur «Prêt», l'hôte peut cliquer sur le bouton «Lancer partie».



Parties Internet/Steam

Les parties multijoueur Internet sont hébergées sur Steam à partir du compte utilisé par le joueur lors de l'installation du jeu.

Parties personnalisées et liste de parties

Vous pouvez chercher une partie Internet en fonction de vos propres critères. Une fois que vous avez paramétré vos options et indiqué le type de partie auquel vous voulez jouer, Steam tentera de vous connecter directement à d'autres joueurs qui ont défini les mêmes critères. Si une partie correspond, vous serez envoyé au «Salon», où vous pourrez choisir votre civilisation et votre dirigeant.

Si aucune partie ne correspond à vos critères, vous pouvez consulter la liste des parties Internet disponibles ou héberger votre propre partie, la procédure étant alors identique à celle d'une partie réseau local.



Liste d'amis

Lorsque vous créez une partie multijoueur Internet, votre liste d'amis Steam est accessible. À partir de la «Salle d'attente», vous pouvez sélectionner un ami dans la liste déroulante et l'inviter à la partie que vous hébergez. Il recevra une notification via l'interface de Steam.

Chat



Vous pouvez discuter avec les autres joueurs à la fois pendant la configuration de la partie et pendant la partie. Dans la «Salle d'attente», vous pouvez écrire à tous les joueurs en utilisant la fenêtre de chat en bas de l'écran.

En cours de partie, vous pouvez parler avec tous les joueurs ou seulement avec un en particulier, ce qui permet de s'entretenir en privé de traités commerciaux ou d'alliances. Pour afficher le panneau de discussion en cours de partie, cliquez sur «Ouvrir la fenêtre de discussion», en haut à droite de l'interface. Lorsque

la discussion est terminée, vous pouvez masquer le panneau en cliquant sur «Fermer la fenêtre de discussion».

Un service de VoIP (voix par IP) est accessible via l'interface de Steam. Cette fonction vous permet de parler de vive voix avec les autres joueurs en utilisant un microphone.

Héberger, sauvegarder et charger des parties

Lorsque vous hébergez une partie, vous pouvez sauvegarder sa progression et la recharger plus tard. Cette option est particulièrement utile pour les très longues parties, qui peuvent s'étendre sur plusieurs jours. Depuis l'écran de configuration, cliquez sur le bouton «Charger» partie pour afficher la liste de vos parties sauvegardées.

Si, pour une raison ou une autre, vous êtes déconnecté au cours d'une partie multijoueur, le système tentera automatiquement de vous reconnecter. Si l'hôte d'une partie quitte celle-ci (pour une raison ou une autre), le jeu tentera de transférer les options d'hôte à un autre joueur.



Nombre de joueurs et taille de la carte

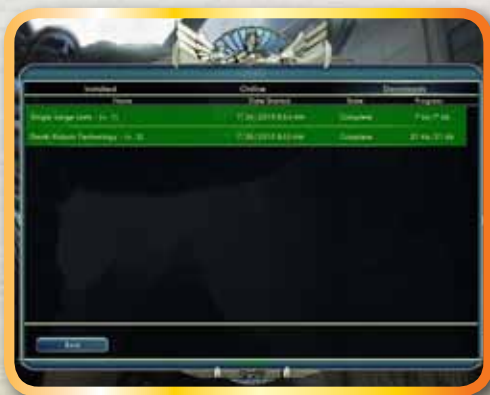
Le nombre d'emplacements de joueur disponibles pour une partie multijoueur est limité par défaut en fonction de la taille de la carte.

Voici ces valeurs par défaut :

Taille de la carte	Nombre de joueurs	Nombre de cités-États
Duel	2	4
Minuscule	4	8
Petite	6	12
Normale	8	16
Grande	10	20
Immense	12	24

Si des emplacements de joueur sont vides, des joueurs IA les occupent.

MODS



Civilization V a été conçu dès le départ en pensant aux créateurs de mods, et cet opus de Civilization est le plus simple et le plus accessible à ce point de vue. Si vous ne ressentez pas (encore !) l'envie de créer des mods, vous pouvez rapidement et facilement trouver les mods créés par d'autres joueurs, les télécharger et les installer depuis le jeu. Créer des mods et les utiliser n'a jamais été aussi facile !

Dans le menu principal, cliquez sur le bouton «Mods» pour afficher l'écran des mods (vous devez accepter le contrat de licence). Vous pouvez choisir de faire une partie solo ou

multijoueur en utilisant des mods déjà téléchargés et installés (plus de détails ci-dessous), ou parcourir la liste des nouveaux mods.

Parcourir, télécharger et évaluer

Cliquez sur le bouton «Parcourir les mods». La liste de tous les mods que vous avez déjà téléchargés et installés s'affiche alors. Il est également indiqué quel mod est actuellement activé. Cliquez sur le bouton «Activés» pour activer ou désactiver un mod téléchargé. Et oui, vous pouvez activer plus d'un mod à la fois !

Cliquez sur le bouton «En ligne» pour afficher l'interface des mods en ligne. Tous les mods qui peuvent être téléchargés apparaissent. Vous pouvez faire une recherche par mot-clé ou filtrer les mods par catégorie, par date de mise à disposition, par nombre de téléchargements ou par rapport aux évaluations des joueurs.

Cliquez sur un mod pour afficher des informations détaillées, voir des captures d'écran, ou le télécharger. Le téléchargement de mods via l'interface est gratuit et anonyme, vous n'avez pas besoin de vous connecter à un compte.

Après avoir utilisé un mod, vous pouvez, si vous le souhaitez, l'évaluer pour que les autres joueurs aient envie de le télécharger. Cliquez simplement sur le bouton «J'aime» sur la page d'un mod pour lui donner une bonne appréciation. Évaluer un mod est anonyme et ne requiert pas non plus de se connecter à un compte.



XML

Toute personne qui sait se servir d'un éditeur de texte peut créer un mod. Si vous savez taper sur un clavier, vous pouvez créer un mod. Les fichiers XML («Extensive Markup Language») du jeu contiennent tous les détails importants, comme, par exemple, les dialogues commerciaux de Napoléon ou encore le déplacement maximal d'un archer à chaque tour. Tous les fichiers XML du jeu peuvent être modifiés et mis à jour très facilement à partir d'un éditeur de texte. Vous pouvez par exemple modifier les dégâts causés par un guerrier ou imaginer une nouvelle civilisation et de nouveaux dirigeants !

MODBUDDY ET LE SDK DE WORLD BUILDER



Peu de temps après la sortie du jeu, il sera possible de télécharger ModBuddy et le SDK de World Builder (kit de développement), les outils officiels de création de mods pour *Civilization V*. Grâce à ces logiciels, vous pourrez imaginer vos propres cartes et vos propres scénarios, ajuster en profondeur le comportement de l'IA et préparer vos mods afin que d'autres joueurs puissent les télécharger et s'amuser avec. Pensez à consulter régulièrement le site Internet officiel de *Civilization V* ou la page du jeu sur Steam pour plus d'informations et des mises à jour.

ModBuddy et le SDK de World Builder seront téléchargeables via Steam dans la section Outils de l'onglet Mes Jeux.

Didacticiels et exemples

Si vous n'êtes pas familier des mods (ou souhaitez un peu d'aide), cherchez dans les répertoires du SDK les divers didacticiels et exemples fournis. Ils vous aideront à comprendre ce nouveau système très puissant. Les développeurs en personne vous expliquent comment utiliser cet outil.

Mettre un mod en ligne

Lorsque vous avez terminé un mod et que vous voulez le montrer au monde entier, utilisez ModBuddy pour le mettre sur le serveur officiel. Suivez les instructions qui s'affichent à l'écran pour préparer et nommer votre mod.

Lorsque vous mettez un mod en ligne, vous devez lui donner un nom et fournir entre une et trois captures d'écran qui montrent certaines de ses caractéristiques intéressantes, et l'enregistrer sous une à trois catégories. Un ID unique sera assigné à votre mod lorsque vous aurez fini.

Pour mettre un mod en ligne, vous devez avoir un compte Gamespy. ModBuddy vous demandera les informations relatives à votre compte, ou vous guidera pour créer un nouveau compte le cas échéant. Les comptes Gamespy sont gratuits.

Mods et partie solo

Cliquez sur le bouton «Solo» dans le menu des mods pour afficher les options disponibles pour jouer une partie avec un mod. Vous pouvez jouer sur une carte personnalisée, charger une partie sauvegardée, ou créer une partie personnalisée en utilisant des mods.

Mise à jour automatique des mods

Le jeu recherche automatiquement les mises à jour disponibles pour les mods que vous avez installés et qui sont accessibles via l'interface des mods. Ces mises à jour seront automatiquement téléchargées et installées si vous êtes connecté à Internet.



CRÉDITS

FIRAXIS GAMES

Équipe conception

Créateur original de Civilization

Sid Meier

Conception

Jon Shafer

Conception additionnelle et gameplay

Ed Beach

Scott Lewis

Équipe production

Producteur

Dennis Shirk

Producteur associé

Lisa Miller

Production additionnelle

Clint McCaul

Michelle Menard

Rédaction

Michelle Menard

Paul Murphy

Équipe programmation

Programmeur en chef

Brian Wade

Responsable systèmes

Tim Kipp

Responsable AI/Gameplay

Ed Beach

Responsable graphismes

Dan Baker

Responsable interface

Marc Meyer

Responsable outils

Bart Muzzin

Responsables multijoueur

Jonathan Tanner

Justin Randall

Programmeurs AI/Gameplay

Scott Lewis

Programmeurs systèmes

Dom Cerquetti

Ken Grey

Greg Osefo

Don Wuenschell

Programmeurs graphismes

Joshua Barczak

John Kloetzli

Marc Meyer

Kiran Sudhakara

Marek Vojtko

Marc Olano

Programmeurs multijoueur

Todd Smith

Programmeurs mods

Shaun Seckman

Programmeurs outils

Eric Jordan

Scott Ramsey

Sergey Tirapolsky

Programmeurs additionnels

Justin Boswell

Dan Goodman

Katie Hirsch

Steve Houchard

Michelle Menard

Daniel Selnick

Bob Thomas

Équipe graphismes

Responsable graphismes

Dorian Newcomb

Supervision animation

Chris Hickman

Animateur en chef

Alex Kim

Responsable personnages

Brian Busatti

Responsable structure

Arne Schmidt

Responsable unités

Tom Symonds

Responsable interface

Russell Vaccaro III

Responsable effets

Todd Bilger

Graphistes terrain principal

Steve Egrie

Graphistes

Aaron Anderson

Jerome J Atherholt

Michael R Bates

Kevin Bradley

Brian Busatti

Greg Cunningham

Taylor Fischer

Nathan Gordon

Arthur Gould

Jason Guy

David Jones

Suzana Kilic

Alex Kim

Jonathan Mack

Gregory Marlow

Ryan Murray

Jason Pastrana

Dan Perry

Brian Theodore

Graphistes conceptuels

Marc Hudgins

Sang Han

Graphismes additionnels

Erik Ehoff

Ed Lynch

Piero Macgowan

Jack Snyder

Art Wiesen

Cinématique d'introduction

Digic Pictures

**Script cinématique
d'introduction**

Paul Murphy

Équipe audio

**Responsable département
audio**

Michael Curran

Concepteurs sonores

Michael Curran

Paul Heitsch

Geoff Knorr

Roland Rizzo

Ian Smith

Musique

Michael Curran

Geoff Knorr

Musique additionnelle

Paul Heitsch

Roland Rizzo

Ian Smith

Conception paroles

Michelle Menard

Programmeurs audio

Dom Cerquetti

Ken Grey

Don Wuenschell

**Équipe contrôle
qualité**

Responsable CQ

Scott Wittbecker

CQ en chef

Grant Frazier

Testeurs

Michael Argo

Justice Avery

Matthew Beach

David Cerny

Daron Carlock

Jim Crawley

Pat Glascoe

Mike Lemon

Patrick Miller

**Groupe de test
Frankenstein**

Abyss

ainwood

AlazkanAssassin

arcan

bernie14

Bob Thomas

bobT

C.Roland

ChrisWithers

claudelu

colonelmustard

dacole

Dale

DanQ

danthrax

Dominae

ekmek

freakmon

GeneralMatt

Gogf

Grey Fox

Gyathaar

Hugin

Impaler[WrG]

jdog5000

jmoskie

jobe

Kael

karadoc

KillerClowns

Locutus

loki1232

Lord_Phan

magnus333

Meredith

Ming

monoha

Nikis-Knight

Nikolai

Nolan

notyoueither

OgreBG

Opera

Peachrocks

Pfeffersack

Primax

rah

robin-uiowa

Scott-DTA

seZereth

SirPartyMan

snafusmith

snoopy369

Solver

TheMeInTeam

totallycres

Valkrionn

Velociryx

vondrack

WarningU2

Wilboman

xienwolf

yin26

Ztaesek

Direction Firaxis

Directeur général/Président

Steve Martin

Directeur créatif

Sid Meier

Directeurs studio artistique

Seth Spaulding

Steve Ogden

**Directeur du développement
logiciel**

Steve Meyer

Producteur exécutif

Barry Caudill

Directeur du marketing

Kelley Gilmore

Marketing associé

Peter Murray

**Directeur des ressources
humaines**

Shawn Kohn

Chef de bureau

Donna Milesky

Responsable IT

Josh Scanlan

Technicien IT

Matt Baros

Projets spéciaux

Susan Meier

Assistance AMD

Steve Bell

Bill Bilodeau

Thomas Fortier

Assistance Nvidia

Evan Hart

Brian Harvey

Assistance Intel

Yannis Minadakis

Michael Katz

Aaron Davies

Assistance Valve

John Bartkiw

Chris Boyd

Neil Kaethler

Alfred Reynolds

Jason Ruymen

Gamespy

Drew Curby

Andrew Textor

Fork

Effets spéciaux réalisés par Fork

Particle

Assistance Microsoft

Chuck Walbourne

**Photographie
aérienne**

Steve Lowther

Remerciements

Joanne Miller

À toutes nos familles et nos
proches ! Merci pour votre patience
et votre soutien !

Édité par 2K Games. 2K Games

est une division de 2K, un label
d'édition de Take-Two Interactive
Software.

ÉDITION 2K**Président**

Christoph Hartmann

Directeur des opérations

David Ismaïler

**Vice-président
développement produit**

Greg Gobbi

**Directeur développement
produit**

John Chowanec

**Directrice des opérations
développement produit**

Kate Kellogg

Directeur production créative

Jack Scalici

**Responsable senior
production créative**

Chad Rocco

**Responsable musique et
licences artistiques**

Lydia Jenner

Producteur

V. Garrett Bittner Jr.

Producteurs assistant

Tiffany Nagano

Ben Chang

Assistants de production

Casey Cameron

Andrew Dutra

Shawn Martin

**Vice-président marketing
senior**

Sarah Anderson

Vice-président marketing

Matt Gorman

**Vice-président marketing
international**

Matthias Wehner

Directeur du marketing

Tom Bass

Directeur RP monde

Markus Wilding

Responsable RP senior

Charlie Sinhaseni

Responsable RP

Jennie Sue

**Assistante marketing et RP
monde**

Erica Denning

**Responsable événements
monde**

Karl Unterholzner

**Directrice artistique, services
créatifs**

Lesley Zinn

Directeur Internet

Gabe Abarcar

Concepteur site Internet

Seth Jones

**Responsable senior
marketing interactif**

Elizabeth Tobey

Responsable communauté

Greg Laabs

**Directrice production
marketing**

Jackie Truong

**Assistant production
marketing**

Ham Nguyen

Directeur des technologies

Jacob Hawley

**Vice-président
développement commercial**

Kris Severson

Vice-président ventes et licences

Steve Glickstein

Directeur ventes stratégiques et licences

Paul Crockett

Vice-président, conseil

Peter Welch

Directeur des opérations

Dorian Rehfield

Directeur analyse et planning

Phil Shpilberg

Responsable production vidéo

J. Mateo Baker

Monteur vidéo

Kenny Crosbie

Monteur vidéo junior

Michael Howard

Spécialiste licences/opérations

Xenia Mul

Directrice médias, promotions et partenariats du jeu

Shelby Cox

Responsable associée marketing partenaires

Dawn Burnell

Contrôle qualité 2K

Vice-président contrôle qualité

Alex Plachowski

Responsable test contrôle qualité (projets)

Grant Bryson

Responsable conformité

Alexis Ladd

Testeur en chef

Griffin Funk

Testeurs en chef assistants

Sean Manzano

Andrew Webster

Testeurs senior

Ruben Gonzalez

Sara Lane

Justin Waller

Équipe contrôle qualité

Rick Alvarez

Chad Bert

Steve Capri

Ariel Ceballos

Alex Coleman

John Dickerson

Keith Doran

Anthony Franco

Andres Garcia

Ricky Hernandez

Jonathan Keiser

Davis Krieghoff

Jason Mitchell

Tyler Muelrath

Matthew Porter

Matt Priddy

Matt Proudfoot

Angie Ricci

Dio Rochino

Jess Sparks

Dung Trinh

Remerciements

Lori Durrant

Todd Ingram

Chris Jones

Jana Kubanski

Eric Lane

Merja Reed

Jay Ruiz

Rick Shawalker

Madeleine St. Marie

2K International

Responsable général

Neil Ralley

Responsable marketing international

Lia Tsele

Chef de produit international

Warner Guinée

Responsable RP internationales

Emily Britt

RP internationales

Matt Roche

Directrice des licences

Claire Roberts

Responsable contenu Internet

Martin Moore

Assistant marketing international

Tom East

Développement produit 2K International

Producteur international

Sajjad Majid

Responsable localisation

Jean-Sebastien Ferey

Assistant responsable de localisation

Arsenio Formoso

Équipes de localisation externes

Around the Word

Effective Media

Synthesis International Srl

Synthesis Iberia

Outils et assistance localisation :

XLOC Inc.

Contrôle qualité 2K International

Responsable CQ

Ghulam Khan

Supervision CQ

Sebastian Frank

Hugo Sieiro

Ingénieur masterisation

Wayne Boyce

Chef de projet CQ localisation

Lena Brenk

Techniciens CQ localisation

Anthony Busselier
Alba Loureiro
Andreas Strothmann
Antonio Grasso
Fabrizio Mariani
Florian Genthon
Giovanni De Caro
Javier Vidal
Jose Minana
Karim Cherif
Luigi Di Domenico
Oscar Pereira
Stefan Rossi
Tirdad Nosrati
Elmar Schubert

Équipe conception

James Crocker
Tom Baker

Équipe 2K International

Agnès Rosique
Alex Bickham
Ben Seccombe
David Halse
Fabrice Poirier
Jan Sturm
Jean-Paul Hardy
Luis De La Camara Burditt
Olivier Troit
Sandra Melero
Simon Turner
Snezana Stojanovska
Stefan Eder

Opérations internationales Take- Two

Anthony Dodd
Martin Alway
Cat Findlay
Nisha Verma
Robert Willis
Denisa Polcerova

2K Shanghai

Responsable général

Julien Bares

Directeur de production

Liu Jing

Producteurs

Liu Shan
Ren Ye Qing

Directeur artistique

Yi Zheng

Graphiste senior

Li Ying Jun

Animateur en chef

Xu Jie

Animateurs

Yin Ji
Shen Yi Xin
Wu Xiao
Tang Yi Fan

Pour une liste complète des
crédits musicaux de Civilization
V, visitez : [www.civilization5.com/
musiccredits](http://www.civilization5.com/musiccredits)

BANDE ORIGINALE

Orchestre philharmonique de Prague

Chef d'orchestre - Andy Brick

Premiers violons - Rita
Čepurčenko & Miloš Jahoda

Producteur musique - Petr Pycha

Ingénieur du son - Jan Kotzmann

Ingénieur assistant - Cenda
Kotzmann

Bibliothécaire d'orchestre

- Tomáš Kirschner

Chef des chœurs - Stanislav
Mistr

Premiers violons

Rita Čepurčenko
Costin Anghelescu
Václav Dvořák
František Eret
Petr Typolt
Petr Hlaváč
Anna Jírovcová
Pavel Kutman
David Šroubek
Jiří Škoda
Eva Rohanová
Václav Riedlbauch
Hana Šimečková
Hana Kutmanová
David Voráč
Lucie Hůlová

Seconds violons

Libor Kaňka
Martin Pachner
Ludvík Sklenář
Jaroslav Kořán
Miroslav Kosina
Vlastimil Zeman
Anna Vaňková
Jindřich Vácha
Jiljí Teringer
Milan Machačka
Kateřina Gemrotová
Martin Šandera
Vlastimil Zeman
Martin Tupý

Violon altos

Zdeněk Zindel
Vladimír Bažant
Tomáš Duda
Oldřich Smola jun.
Alan Melkus
Jan Nykrýn
Stanislav Kodad
Eduard Vaníček
Vladimír Zajačik
Jiří Zajíc
Jindřich Moravec

Kamila Puteaney

Violoncelles

Miloš Jahoda

Jaroslav Matějka

Pavel Běloušek

Richard Žemlička

Petr Malíšek

Marek Elznic

Věra Anýžová

Petr Šporcl

Roman Stehlík

David Havelík

Contrebasses

Martin Zelenka

Michal Novák

Jan Buble

Lukáš Verner

Václav Hoskovec

Aleš Benda

Radomír Žalud

Jan Prokop

Flûtes

Robert Heger

Martin Klimánek

Piccolo

Jiří Skuhra

Hautbois

Liběna Sequardtová

Jan Hodánek

Cor anglais

Monika Boušková

Clarinettes

Jan Mach

Vlastimil Mareš

Clarinete basse

Miroslav Plechatý

Bassons

Svatopluk Čech

Lumír Vaněk

Contrebasson

Petr Němeček

Cors

František Langweil

Pavel Douba

Tomáš Kirschner

Petr Hernych

Trompettes

Marek Zvolánek

Svatopluk Zaal

Jan Fišer

Trombones

Jiří Novotný

František Zazvonil

Trombone bas

Petr Čihák

Tuba

Karel Malimánek

Harpe

Stáňa Ramešová

Timbales

Svatopluk Čech ml.

Percussions

Miroslav Kejmar ml.

Jiří Svoboda

Ivan Hoznedr

Sopranos

Gražina Biernot

Andrea Soukupová

Marie Matějková

Martina Kritznerová

Věra Váchová

Romana Hýžová

Kateřina Kotešovcová

Darina Glatzová

Altos

Dana Sedmidubská

Štěpánka Pýchová

Michaela Štefáčková

Marie Šmaterová

Jana Dvořáková

Jana Drábková

Ludmila Hudečková

Romana Soukupová

Ténors

Petr Klíma

Bronislav Palowski

Tomáš Hinterholzinger

Luboš Moravec

Tomáš Fiala

Dušan Růžička

Viktor Byček

Michal Foršt

Basses

Michal krůšek

Tomáš Hanzl

Miroslav Vácha

Martin Vacula

Wouter Tukker

Jan Socha

Vladimír Hambálek

Jiří Sejpál

Acteurs

Narrateur – Philippe Catoire

Fils – Cyrille Artaux

Conseillère culturelle – Laurence Breheret

Conseillère économique – Juliette Degenne

Conseiller militaire – Antoine Tomé

Conseiller scientifique – Paul Borne

Alexandre le Grand – Miró de Monteseppia

Askia Mohammed Ier – Mori Majid

Auguste César – Émile Khordoc

Catherine la Grande - Svetlana Migdissova

Darius Ier – Yassin Alsalman

Gandhi – Avtar Sandhu

George Washington – Marcel Jeanin

Hârûn ar-Rachîd – Laith Marouf

Hiawatha – Kanentokon Hemlock

Moctezuma – Alfredo Camacho

Napoléon Bonaparte – Greg Gobbi

Oda Nobunaga – Ryosuke Aoike

Otto Von Bismark – Heinz Becker

Elizabeth Ire– Julia Lenardon

Ramsès II – George Saad

Ramkhamhaeng – Thon

Kongkaewpaisarn

Soliman le Magnifique – Onur

Aydemir

Wu Zetian – Rachel Lei Xie

Wave Generation, Inc.

Mixage original des voix, POP Sound

Tim West

Tim Hoogenakker

Dante Fazio

Enregistrement original des voix, POP Sound

Brett Rothfeld

Anthony Vanchure

Stephen Selvaggio

Montage des voix

Garrett Montgomery

Mixage original des voix, Heavy Melody

Dave Fraser

Flûtes nord-américaines contemporaines fournies par Ken Light, Amon Olorin Flutes

Musique

Scott Metcalfe, Mind's Ear

Fox Studios

Rick Fox

Michael Weber

Tim Schmidt

Cal Halter

Keith Fox

Dustin Smith

Joe Schmidt

Remerciements

Daniel Einzig

Christopher Fiumano

Jenn Kolbe

David Boutry

Ryan Dixon

Michael Lightner

Gail Hamrick

Sharon Hunter

Kate Ryan

Michele Shadid

2K IS Team

Jordan Katz

David Gershik

Take-Two Sales Team

Take-Two Channel Marketing Team

Seth Krauss

Take-Two Legal Team

Jonathan Washburn

Cindi Buckwalter

Alan Lewis

Meg Maise

Siobhan Boes

Jason Bergman

Brooke Grabrian

Thomas M. Olano

Access Communications

KD&E

VG Market

Rokkan

Art Machine

RDA

CivAnon.org

Gwendoline Oliviero

1999-2010 par RAD Game Tools, Inc.

Civilization V comprend les éléments open source suivants, dont la distribution est totalement gratuite conformément à la licence MIT, comme suit :

Lua Copyright © 1994–2010 Lua.org, PUC-Rio.

Rapid XML Copyright © 2006-2010 Marcin Kalicinski.

L'autorisation est donnée, gracieusement, à toute personne obtenant un exemplaire de ce logiciel et des fichiers de documentation associés (le "Logiciel"), de retoucher le Logiciel sans restriction, et notamment et sans limitation l'autorisation d'utiliser, de copier, de modifier, de fusionner, d'éditer, de distribuer, d'accorder une sous-licence, et/ou de vendre des exemplaires du Logiciel, et d'autoriser aux personnes auxquelles le Logiciel est fourni d'en faire de même, à condition de respecter les conditions suivantes :

L'avis de copyright ci-dessus et cette autorisation doivent être inclus avec tous les exemplaires de ce Logiciel ou les parties importantes de ce Logiciel. Ce Logiciel est fourni "en l'état", sans aucune garantie que ce soit, expresse ou implicite, et notamment mais sans y être limité des garanties de valeur marchande, d'adéquation à un usage particulier et d'absence de contrefaçon. Les auteurs et les détenteurs de copyright ne seront en aucun cas tenus responsables de réclamations, dommages ou responsabilités, dans le cadre d'une action contractuelle, extra-contractuelle ou autre, découlant du Logiciel, de son utilisation ou de toute autre transaction relative au Logiciel.



Effets spéciaux réalisés par Fork Particle



Utilise Granny Animation. Copyright ©

RÉSUMÉ ET TABLEAUX

TABLEAU DES DOCTRINES

Nom de la doctrine	Catégorie	Ère requise	Doctrines requises	Effet
Tradition				
Tradition	Tradition	Aucun	Aucun	Nourriture +1 par tour dans la capitale
Aristocratie	Tradition	Aucun	Aucun	Production +33% lors de la construction de merveilles
Élite terrienne	Tradition	Aucun	Aristocratie, oligarchie	Taux de croissance dans la capitale +33%
Légalisme	Tradition	Aucun	Aucun	Mécontentement dans la capitale -33%
Monarchie	Tradition	Aucun	Oligarchie	Coût en or pour l'achat de cases -50%
Oligarchie	Tradition	Aucun	Aucun	puissance de combat +33% pour les unités dans l'empire
Liberté				
Liberté	Liberté	Aucun	Aucun	Taux de génération des colons +50%
Citoyenneté	Liberté	Aucun	Aucun	Vitesse de construction des ouvriers +25%
Pouvoir collectif	Liberté	Aucun	Aucun	Les nouvelles villes commencent avec 50% de la nourriture nécessaire à la naissance d'un deuxième citoyen
Méritocratie	Liberté	Aucun	Citoyenneté	Bonheur +1 pour chaque ville reliée à la capitale par une route commerciale
Représentation	Liberté	Aucun	Citoyenneté	Culture +1 dans chaque ville
République	Liberté	Aucun	Pouvoir collectif	Production +1 dans chaque ville
Honneur				
Honneur	Honneur	Aucun	Aucun	Bonus de combat contre les barbares +25%, notification lorsque de nouveaux campements barbares apparaissent sur le territoire connu
Discipline	Honneur	Aucun	Aucun	Puissance de combat +15% pour les unités postées sur une case adjacente à d'autres unités militaires
Caste militaire	Honneur	Aucun	Discipline	Mécontentement -1 pour chaque ville possédant une garnison
Tradition militaire	Honneur	Aucun	Code du guerrier	EXP doublée pour les unités militaires au combat
Armée de métier	Honneur	Aucun	Caste militaire	Coût en or de l'amélioration des unités militaires -50%
Code du guerrier	Honneur	Aucun	Aucun	Un général illustre apparaît à l'extérieur de la capitale
Piété				
Piété	Piété	Ère classique	Aucun	Bonheur +2
Liberté de culte	Piété	Ère classique	Mandat du Ciel, Réforme	2 doctrines sociales gratuites
Mandat du Ciel	Piété	Ère classique	Aucun	50% du bonheur excédentaire ajouté à la quantité de culture générée par tour
Religion organisée	Piété	Ère classique	Aucun	Quantité de bonheur nécessaire à un âge d'or -25%
Réforme	Piété	Ère classique	Religion organisée	Déclenche un Âge d'or de 6 tours

Nom de la doctrine	Catégorie	Ère requise	Doctrines requises	Effet
Théocratie	Piété	Ère classique	Religion organisée	Mécontentement produit par la population dans des villes non occupées -20%
Mécénat				
Mécénat	Mécénat	Moyen-âge	Aucun	Vitesse de diminution de l'influence sur les cités-états -25%
Esthétique	Mécénat	Moyen-âge	Aucun	Niveau minimum d'influence auprès des cités-états de 20
Diplomatie culturelle	Mécénat	Moyen-âge	Scolastique	Quantité de ressources offertes par les cités-états +100%, bonheur des ressources de luxe offertes +50%
Élite intellectuelle	Mécénat	Moyen-âge	Esthétique, scolastique	Les cités-états alliées offrent parfois des personnages illustres
Philanthropie	Mécénat	Moyen-âge	Aucun	Influence +25% auprès des cités-états après leur avoir donné de l'or
Scolastique	Mécénat	Moyen-âge	Philanthropie	Les cités-états alliées offrent un bonus de science égal à 33% de leur production personnelle
Commerce				
Commerce	Commerce	Moyen-âge	Aucun	Or produit dans la capitale +25%
Mercantilisme	Commerce	Moyen-âge	Syndicalisme	Coût en or pour l'achat d'objets dans les villes -25%
Marine marchande	Commerce	Moyen-âge	Tradition navale	Production +3 dans toutes les villes côtières
Tradition navale	Commerce	Moyen-âge	Aucun	Mouvement +1 et champ de vision +1 pour unités militaires navales
Protectionnisme	Commerce	Moyen-âge	Mercantilisme	Bonheur supplémentaire +1 pour chaque ressource de luxe
Syndicalisme	Commerce	Moyen-âge	Aucun	Coût de l'entretien des routes et des voies ferrées -20%
Rationalisme				
Rationalisme	Rationalisme	Renaissance	Aucun	Déclenche un Âge d'or de 5 tours
Liberté de pensée	Rationalisme	Renaissance	Laïcité	Science +2 pour chaque comptoir commercial
Humanisme	Rationalisme	Renaissance	Aucun	Bonheur +1 pour chaque université
Révolution scientifique	Rationalisme	Renaissance	Liberté de pensée	2 technologies gratuites
Laïcité	Rationalisme	Renaissance	Aucun	Science +2 pour chaque spécialiste
Souveraineté	Rationalisme	Renaissance	Humanisme	Science +15% tant que l'empire est heureux
Égalité				
Égalité	Égalité	Renaissance	Aucun	Mécontentement généré par les spécialistes -50%
Société civile	Égalité	Renaissance	Aucun	Consommation de nourriture par les spécialistes -50%
Constitution	Égalité	Renaissance	Aucun	Culture doublée dans toutes les villes possédant une merveille mondiale
Démocratie	Égalité	Renaissance	Société civile	Vitesse de génération de personnages illustres +50%
Liberté d'expression	Égalité	Renaissance	Constitution	Coût en culture des doctrines -25%
Suffrage universel	Égalité	Renaissance	Aucun	Puissance de combat de la ville +33%
Ordre				
Ordre	Ordre	Ère industrielle	Aucun	Vitesse de construction des bâtiments +25%

Nom de la doctrine	Catégorie	Ère requise	Doctrines requises	Effet
Communisme	Ordre	Ère industrielle	Économie planifiée	Production +5 dans chaque ville
Nationalisme	Ordre	Ère industrielle	Aucun	Bonus d'attaque en territoire allié +25%
Économie planifiée	Ordre	Ère industrielle	Socialisme	Mécontentement généré par les villes -50%
Socialisme	Ordre	Ère industrielle	Aucun	Coût d'entretien en or des bâtiments -10%
Front uni	Ordre	Ère industrielle	Aucun	Taux de diminution des points d'influence auprès des cités-états d'autres joueurs 33% plus rapide
Autocratie				
Autocratie	Autocratie	Ère industrielle	Aucun	Coût d'entretien en or des unités -33%
Fascisme	Autocratie	Ère industrielle	Populisme, militarisme	Quantité de ressources stratégiques produites +100%
Militarisme	Autocratie	Ère industrielle	Aucun	Coût en or pour l'achat d'unités -33%
État policier	Autocratie	Ère industrielle	Militarisme	Mécontentement généré dans les villes occupées -50%
Populisme	Autocratie	Ère industrielle	Aucun	Dégâts infligés par les unités militaires blessées +25%
Guerre totale	Autocratie	Ère industrielle	État policier, fascisme	Tous les 20 tours, toutes les unités militaires reçoivent un bonus d'attaque de 33%

TABLEAU DES TERRAINS

Terrain	Nourriture	Production	Or	Modificateur de combat	Coût de mouvement	Caractéristiques possibles trouvées	Ressources possibles trouvées
Côte	1	0	1	0.00%	1	Glace	Poissons, baleines, perles, pétrole
Désert	0	0	0	-33.00%	1	Oasis, plaine inondable	Fer, pétrole, aluminium, uranium, or, argent, pierres précieuses, marbre, coton, encens
Prairie	2	0	0	-33.00%	1	Forêt, marais	Fer, chevaux, charbon, uranium, bétail, or, pierres précieuses, marbre, coton, vin
Colline	0	2	0	25.00%	2	Forêt, jungle	Fer, charbon, aluminium, uranium, cervidés, or, argent, pierres précieuses, marbre, moutons
Montagne	0	0	0	25.00%	Infranchissable	Aucun	Aucun
Océan	1	0	1	0.00%	1	Glace	Pétrole
Plaines	1	1	0	-33.00%	1	Forêt, jungle	Fer, chevaux, charbon, aluminium, uranium, blé, or, pierres précieuses, marbre, ivoire, coton, vin
Neige	0	0	0	-33.00%	1	Aucun	Fer, pétrole, uranium
Toundra	1	0	0	-33.00%	1	Forêt	Fer, chevaux, pétrole, aluminium, uranium, cervidés, argent, pierres précieuses, marbre, fourrures

TABLEAU DES CARACTÉRISTIQUES DE TERRAIN

Caractéristique	Nourriture	Production	Or	Modificateur de combat	Coût de mouvement	Ressources possibles trouvées
Cratère Barringer	0	2	3	0%	Infranchissable	Aucun
Retombées radioactives	-3	-3	-3	-33%	2	Aucun
Plaines inondables	2	0	0	-33%	1	Blé, sucre
Forêt	1	1	0	25%	2	Uranium, cervidés, fourrures, teintures, soie
Grand Mesa	0	2	3	0%	Infranchissable	Aucun
Grande barrière de corail	0	2	3	0%	Infranchissable	Aucun
Glace	0	0	0	0%	Infranchissable	Aucun
Jungle	1	-1	0	25%	2	Pétrole, uranium, bananes, pierres précieuses, teintures, épices
Krakatoa	0	2	3	0%	Infranchissable	Aucun
Marais	-1	0	0	-33%	2	Pétrole, uranium, sucre
Mont Fuji	0	2	3	0%	Infranchissable	Aucun
Oasis	3	0	1	-33%	1	Aucun

RACCOURCIS CLAVIER

Action	Raccourci
Raccourcis généraux	
Civilopédia	F1
Informations économiques	F2
Informations militaires	F3
Informations diplomatiques	F4
Écran des doctrines sociales	F5
Écran des technologies	F6
Journal des événements	F7
Conditions de victoire	F8
Démographie	F9
Vue stratégique	F10
Sauvegarde rapide	F11
Chargement rapide	F12
Grille	G
Menu	Echap
Fin du tour	Entrée
Unité suivante	Point
Unité précédente	Virgule
Zoom arrière	-
Zoom avant	+
Vue de la capitale	Inser
Vue de la capitale	Origine
Vue de la capitale	Fin
Zoom avant	Page haut
Zoom arrière	Page bas
Afficher icônes des ressources	Ctrl-R
Icônes de production	Ctrl-Y
Options de jeu	Ctrl-O
Sauvegarder	Ctrl-S
Charger	Ctrl-L
Fin du tour	Ctrl Espace
Unités générales	
Déplacement	M
Explorer (auto)	E
État d'alerte	A
Dormir	F
Ne rien faire	Espace
Détruire l'unité	Effacer
Attaque	Ctrl-Q
Attaque à distance	B
Installer artillerie	S
Se retrancher jusqu'à guérison	H

Action	Raccourci
Unités aériennes	
Réaffecter	Alt-R
Frappe aérienne	S
Balayage aérien	Alt-S
Interceptor	I
Nucléaire	N
Unités civiles	
Fonder une ville	B
Construire aménagements (auto)	A
Construire une route	R
Construire une voie ferrée	R
Route vers	Alt-R
Défricher une jungle	Alt-C
Assécher un marais	Alt-C
Construire une ferme	I
Construire un comptoir commercial	T
Construire un camp	H
Construire une ferme	I
Construire une mine	N
Construire une plantation	P
Construire une carrière	Q
Construire un pâturage	P
Construire un fort	Ctrl-F
Construire un puits	O
Construire des bateaux de pêche	F
Construire une plateforme offshore	O
Mines, défricher la forêt	Alt-C
Annuler la dernière mission	Retour arrière
Construire une scierie	L
Citadelle	C

TABLEAU DES UNITÉS

Nom de l'unité	Coût	Type de combat	Puissance de combat	Puissance de combat à distance	Portée	Mouvement	Ressources requises	Technologie requise	Notes
Unités de l'Antiquité									
Archer	70	Tir à l'arc	4	6	2	2	Aucun	Tir à l'arc	Pas d'attaque de combat rapproché
Brute	20	Unités de combat rapproché	6	N/D	N/D	2	Aucun	Aucun	Remplace le guerrier pour les barbares
Archer sur char	60	Unité montée	3	6	2	4	Chevaux	La roue	Pas d'attaque de combat rapproché, pénalité sur terrain accidenté et aucun bonus défensif
Galère	50	Unité navale	5	3	2	3	Aucun	Aucun	Embarcation barbare, pas d'attaque de combat rapproché, pas de déplacement possible sur les cases d'océan
Hoplite	60	Unités de combat rapproché	9	N/D	N/D	2	Aucun	Travail du bronze	Bonus contre les unités montées (100), unité exclusive aux Grecs
Immortel	60	Unités de combat rapproché	8	N/D	N/D	2	Aucun	Travail du bronze	Bonus contre les unités montées (100), vitesse de guérison doublée, unité exclusive aux Perses
Jaguar	40	Unités de combat rapproché	6	N/D	N/D	2	Aucun	Aucun	Bonus de combat dans la jungle (50), unité ennemie tuée : +2 PV, unité exclusive aux Aztèques
Éclaireur	25	Reconnaissance	4	N/D	N/D	2	Aucun	Aucun	Ignore les coûts de mouvement en PM
Colon	89	Unité civile	N/D	N/D	N/D	2	Aucun	Aucun	Peut fonder une nouvelle ville
Lancier	50	Unités de combat rapproché	7	N/D	N/D	2	Aucun	Travail du bronze	Bonus contre les unités montées (100)
Trirème	60	Unité navale	6	4	2	4	Aucun	Navigation à voile	Pas d'attaque de combat rapproché, pas de déplacement possible sur les cases d'océan
Char de guerre	60	Unité montée	3	6	2	5	Aucun	La roue	Pas d'attaque de combat rapproché, pénalité sur terrain accidenté et aucun bonus défensif, unité exclusive aux Égyptiens

Nom de l'unité	Coût	Type de combat	Puissance de combat	Puissance de combat à distance	Portée	Mouvement	Ressources requises	Technologie requise	Notes
Éléphant de guerre	80	Unité montée	6	8	2	3	Aucun	La roue	Pas d'attaque de combat rapproché, aucun bonus défensif, unité exclusive aux Indiens
Guerrier	40	Unités de combat rapproché	6	N/D	N/D	2	Aucun	Aucun	Aucun
Bateau-atelier	30	Unité civile	N/D	N/D	N/D	4	Aucun	Navigation à voile	Peut construire des bateaux de pêche et des plateformes offshore
Ouvrier	70	Unité civile	N/D	N/D	N/D	2	Aucun	Aucun	Peut construire et réparer des aménagements terrestres
Unités de l'ère classique									
Balliste	100	Siège	4	18	2	2	Fer	Mathématiques	Pas d'attaque de combat rapproché, bonus contre les villes (10), aucun bonus défensif, champ de vision limité, doit s'installer pour attaquer à distance, unité exclusive aux Romains
Catapulte	100	Siège	4	14	2	2	Fer	Mathématiques	Pas d'attaque de combat rapproché, bonus contre les villes (10), aucun bonus défensif, champ de vision limité, doit s'installer pour attaquer à distance
Cavalerie des Compagnons	80	Unité montée	14	N/D	N/D	5	Chevaux	Équitation	Aucun bonus défensif, peut se déplacer après avoir attaqué, des généraux illustres peuvent apparaître suite à un combat, unité exclusive aux Grecs
Cavalier	80	Unité montée	12	N/D	N/D	4	Chevaux	Équitation	Aucun bonus défensif, peut se déplacer après avoir attaqué
Légion	90	Unités de combat rapproché	13	N/D	N/D	2	Fer	Travail du fer	Peut construire des routes et des forts. Unité romaine exclusive
Guerrier mohawk	80	Unités de combat rapproché	11	N/D	N/D	2	Fer	Travail du fer	Bonus de combat en jungle et en forêt. Unité iroquoise exclusive.
Spadassin	80	Unités de combat rapproché	11	N/D	N/D	2	Fer	Travail du fer	Aucun

Nom de l'unité	Coût	Type de combat	Puissance de combat	Puissance de combat à distance	Portée	Mouvement	Ressources requises	Technologie requise	Notes
Unités du Moyen-âge									
Archer méhariste	150	Unité montée	10	15	2	3	Chevaux	Chevalerie	Aucun bonus défensif, peut se déplacer après avoir attaqué, pas d'attaque de combat rapproché, unité exclusive aux Arabes
Cho-Ko-Nu	120	Tir à l'arc	6	10	2	2	Aucun	Mécanique	Pas d'attaque de combat rapproché, peut attaquer deux fois, unité exclusive aux Chinois
Arbalétrier	120	Tir à l'arc	6	12	2	2	Aucun	Mécanique	Pas d'attaque de combat rapproché
Chevalier	150	Unité montée	18	N/D	N/D	3	Chevaux	Chevalerie	Aucun bonus défensif, peut se déplacer après avoir attaqué
Lansquenet	50	Unités de combat rapproché	10	N/D	N/D	2	Aucun	Administration	Bonus contre les unités montées (100), unité exclusive aux Allemands
Archer long	120	Tir à l'arc	6	12	2	2	Aucun	Mécanique	Pas d'attaque de combat rapproché, portée +1, unité exclusive aux Britanniques
Spadassin à épée longue	150	Unités de combat rapproché	18	N/D	N/D	2	Fer	Acier	Aucun
Cavalier mandékalou	150	Unité montée	18	N/D	N/D	3	Chevaux	Chevalerie	Aucun bonus défensif, peut se déplacer après avoir attaqué, bonus contre les villes (30), unité exclusive aux Songhais
Éléphant de Naresuan	150	Unité montée	22	N/D	N/D	2	Aucun	Chevalerie	Aucun bonus défensif, peut se déplacer après avoir attaqué, bonus contre les unités montées (50), unité exclusive aux Siamois
Piquier	100	Unités de combat rapproché	10	N/D	N/D	2	Aucun	Administration	Bonus contre les unités montées (100)
Samourai	150	Unités de combat rapproché	18	N/D	N/D	2	Fer	Acier	Puissance de combat +20% sur terrain dégagé, des généraux illustres peuvent apparaître suite à un combat, unité exclusive aux Japonais

Nom de l'unité	Coût	Type de combat	Puissance de combat	Puissance de combat à distance	Portée	Mouvement	Ressources requises	Technologie requise	Notes
Trébuchet	170	Siège	6	20	2	2	Fer	Physique	Pas d'attaque de combat rapproché, bonus contre les villes (10), aucun bonus défensif, champ de vision limité, doit s'installer pour attaquer à distance
Unités de la Renaissance									
Canon	250	Siège	10	26	2	2	Aucun	Chimie	Pas d'attaque de combat rapproché, bonus contre les villes (10), aucun bonus défensif, champ de vision limité, doit s'installer pour attaquer à distance
Caravelle	100	Unité navale	10	7	2	6	Aucun	Astronomie	Champ de vision +2, pas d'attaque de combat rapproché
Cavalerie	260	Unité montée	25	N/D	N/D	3	Chevaux	Science militaire	Pénalité (unités montées), aucun bonus défensif, peut se déplacer après avoir attaqué
Cosaque	260	Unité montée	25	N/D	N/D	3	Chevaux	Science militaire	Pénalité (unités montées), aucun bonus défensif, peut se déplacer après avoir attaqué, Bonus contre les ennemis blessés, unité exclusive aux Russes
Frégate	130	Unité navale	20	15	2	5	Fer	Navigation	Pas d'attaque de combat rapproché
Janissaire	120	Poudre à canon	16	N/D	N/D	2	Aucun	Poudre à canon	Unité non barbare tuée : guérison totale, bonus au combat +25% en attaque, unité exclusive aux Ottomans
Lancier	220	Unité montée	22	N/D	N/D	4	Chevaux	Métallurgie	Pénalité (défense), aucun bonus défensif, peut se déplacer après avoir attaqué
Minuteman	120	Poudre à canon	16	N/D	N/D	2	Aucun	Poudre à canon	Tout déplacement : 1 PM quel que soit le type de terrain, unité exclusive aux Américains
Mousquetaire	120	Poudre à canon	20	N/D	N/D	2	Aucun	Poudre à canon	Unité française exclusive
Arquebusier	120	Poudre à canon	16	N/D	N/D	2	Aucun	Poudre à canon	Aucun

Nom de l'unité	Coût	Type de combat	Puissance de combat	Puissance de combat à distance	Portée	Mouvement	Ressources requises	Technologie requise	Notes
Fusilier	200	Poudre à canon	25	N/D	N/D	2	Aucun	Fusil	Aucun
Navire de ligne	140	Unité navale	20	17	2	5	Fer	Navigation	Pas d'attaque de combat rapproché, champ de vision +1, unité exclusive aux Britanniques
Spahi	220	Unité montée	22	N/D	N/D	5	Chevaux	Métallurgie	Pénalité (défense), aucun bonus défensif, peut se déplacer après avoir attaqué, pillage : 0 PM, champ de vision +1, unité exclusive aux Ottomans
Unités de l'ère industrielle									
Canon antiaérien	300	Poudre à canon	32	N/D	2	2	Aucun	Radio	Interception (100), bonus contre les avions (100), bonus contre les hélicoptères
Canon antichar	300	Poudre à canon	32	N/D	N/D	2	Aucun	Pièces de rechange	Bonus contre les chars
Artillerie	420	Siège	16	32	3	2	Aucun	Dynamite	Tir indirect, pas d'attaque de combat rapproché, bonus contre les villes (10), aucun bonus défensif, doit s'installer pour attaquer à distance, champ de vision limité
Cuirassé	500	Unité navale	40	32	3	4	Pétrole	Télégraphe	Tir indirect, pas d'attaque de combat rapproché
Porte-avions	520	Unité navale	20	N/D	N/D	5	Pétrole	Aviation	Peut transporter jusqu'à 3 avions
Destroyer	380	Unité navale	25	22	2	8	Aucun	Électricité	Tir indirect, champ de vision +3, peut voir les sous-marins, interception (100), bonus contre les sous-marins (100), pas d'attaque de combat rapproché
Chasseur	420	Unité aérienne	N/D	50	8	N/D	Pétrole	Aviation	Interception (100), balayage aérien, -50% sur les attaques à distance, reconnaissance aérienne, bonus contre les hélicoptères

Nom de l'unité	Coût	Type de combat	Puissance de combat	Puissance de combat à distance	Portée	Mouvement	Ressources requises	Technologie requise	Notes
Légion étrangère	300	Poudre à canon	36	N/D	N/D	2	Aucun	Pièces de rechange	Bonus de combat +20% en dehors du territoire allié, unité exclusive aux Français
Infanterie	300	Poudre à canon	36	N/D	N/D	2	Aucun	Pièces de rechange	Aucun
Cuirassé à vapeur	220	Unité navale	25	18	2	4	Charbon	Moteur à vapeur	Pas de déplacement possible sur les cases d'ocean, pas d'attaque de combat rapproché
Panzer	450	Unité blindée	60	N/D	N/D	5	Pétrole	Combustion	Pénalité (attaque de villes), aucun bonus défensif, champ de vision limité, peut se déplacer après avoir attaqué, unité exclusive aux Allemands
Sous-marin	380	Unité navale	15	60	3	5	Pétrole	Réfrigération	Invisible aux autres unités, peut voir les sous-marins, peut pénétrer en territoire ennemi, peut pénétrer sur les cases de glace, pas d'attaque de combat rapproché
Char	450	Unité blindée	50	N/D	N/D	4	Pétrole	Combustion	Pénalité (attaque de villes), aucun bonus défensif, champ de vision limité, peut se déplacer après avoir attaqué
Zéro	420	Unité aérienne	50	N/D	8	N/D	Fer, pétrole	Aviation	Interception (100), balayage aérien, -50% sur les attaques à distance, reconnaissance aérienne, bonus contre les avions de chasse, bonus contre les hélicoptères, unité exclusive aux Japonais
Ère moderne									
Bombe atomique	850	Bombe	N/D	N/D	10	N/D	Uranium	Fission nucléaire	Esquive (50), endommagement des villes et unités dans le rayon de l'explosion

Nom de l'unité	Coût	Type de combat	Puissance de combat	Puissance de combat à distance	Portée	Mouvement	Ressources requises	Technologie requise	Notes
B-17	520	Unité aérienne	N/D	60	10	N/D	Pétrole	Radar	Pénalité (unités navales), dégâts des unités d'interception -50%, puissance de combat +25% contre les villes, unité exclusive aux Américains
Bombardier	520	Unité aérienne	N/D	60	10	N/D	Pétrole	Radar	Pénalité (unités navales)
Missile guidé	200	Bombe	N/D	70	8	N/D	Aucun	Satellites	Interception impossible
Hélicoptère de combat	450	Unité aérienne	50	N/D	N/D	6	Aluminium	Fusées	Ignore les coûts de mouvement en PM, unité volante, bonus contre les chars, aucun bonus défensif, prise de villes impossible
Chasseur à réaction	600	Unité aérienne	N/D	70	10	N/D	Aluminium	Lasers	Interception (100), balayage aérien, -50% sur les attaques à distance, reconnaissance aérienne, bonus contre les hélicoptères
Infanterie mécanisée	440	Poudre à canon	50	N/D	N/D	4	Aucun	Électronique	Aucun
Croiseur lance-missiles	520	Unité navale	40	25	3	7	Aluminium	Robotique	Tir indirect, peut transporter 3 missiles, interception (100), pas d'attaque de combat rapproché
Lance-missiles SAM mobile	450	Poudre à canon	40	N/D	2	4	Aluminium	Informatique	Interception (100), bonus contre les aéronefs (100), bonus contre les hélicoptères
Blindé moderne	700	Unité blindée	80	N/D	N/D	4	Aluminium	Lasers	Pénalité (attaque de villes), aucun bonus défensif, champ de vision limité, peut se déplacer après avoir attaqué
Missile nucléaire	1200	Bombe	N/D	N/D	8	N/D	Uranium	Balistique avancée	Esquive (50), endommagement villes et unités dans le rayon de l'explosion
Sous-marin nucléaire	500	Unité navale	20	70	3	6	Aluminium	Informatique	Invisible aux autres unités, peut voir les sous-marins, peut pénétrer en territoire ennemi, peut transporter 2 missiles, bonus contre les sous-marins (50), peut pénétrer sur les cases de glace, pas d'attaque de combat rapproché

Nom de l'unité	Coût	Type de combat	Puissance de combat	Puissance de combat à distance	Portée	Mouvement	Ressources requises	Technologie requise	Notes
Parachutiste	350	Poudre à canon	40	N/D	N/D	2	Aucun	Radar	Peut se parachuter jusqu'à 5 cases depuis un territoire allié
Lance-roquettes	600	Siège	18	46	3	3	Aluminium	Fusées	Tir indirect, pas d'attaque de combat rapproché, bonus contre les villes (10), aucun bonus défensif, champ de vision limité
Fusées de lancement	700	Projet	N/D	N/D	N/D	2	Aucun	Robotique	Une des pièces de vaisseau spatial requise pour une victoire scientifique, 3 requises pour terminer le vaisseau spatial
Cabine (vaisseau spatial)	1000	Projet	N/D	N/D	N/D	2	Aucun	Satellites	Une des pièces du vaisseau spatial requise pour une victoire scientifique
Bombardier furtif	800	Unité aérienne	N/D	80	20	N/D	Aluminium	Furtivité	Pénalité (unités navales), esquive (100), reconnaissance aérienne
Futur									
Mécanolosse de la mort	1000	Unité blindée	150	N/D	N/D	3	Uranium	Fusion nucléaire	Pénalité (attaque de villes), aucun bonus défensif, peut se déplacer après avoir attaqué
Moteur (vaisseau spatial)	1000	Projet	N/D	N/D	N/D	2	Aucun	Physique des particules	Une des pièces du vaisseau spatial requise pour une victoire scientifique
Module de stase (vaisseau spatial)	1000	Projet	N/D	N/D	N/D	2	Aucun	Nanotechnologie	Une des pièces du vaisseau spatial requise pour une victoire scientifique

TABLEAU DES BÂTIMENTS

Nom	Coût	Entretien	Technologie requise	Postes de spécialiste	Notes
Bâtiments de l'Antiquité					
Caserne	80	1	Travail du bronze		EXP +15 pour toutes les unités terrestres
Chinampa	120	1	La roue		Nourriture +15%, nourriture +2 pour chaque case de lac ou de côte exploitée, la ville doit posséder une frontière maritime, bâtiment exclusif aux Aztèques
Grenier	100	1	Poterie		Nourriture +2
Krepost	80	1	Travail du bronze		Bâtiment exclusif aux Russes, +15 XP pour toutes les unités terrestres et coût en culture de l'acquisition de nouvelles cases -50%.
Bibliothèque	80	1	Écriture	Scientifique	Science +1 tous les 2 citoyens créés dans la ville
Monument historique	60	1	Aucun		Culture +2
Fabrique de papier	80	1	Écriture	Scientifique	Bâtiment exclusif aux Chinois, science +1 tous les 2 citoyens créés dans la ville, or +4
Remparts	100	1	Maçonnerie		Puissance de combat +5
Moulin à eau	120	2	La roue		Nourriture +2, la ville doit border une rivière
Bâtiments de l'ère classique					
Dépôt d'armes	130	3	Travail du fer		EXP +15 pour toutes les unités terrestres, nécessite des casernes
Tombeau	120	0	Philosophie		Culture +2, bonheur +2, double la quantité d'or donnée à l'ennemi si la ville est capturée
Cirque	150	3	Équitation		Bonheur +3, la ville doit exploiter une source de chevaux ou d'ivoire aménagée dans ses environs
Colisée	150	3	Construction		Bonheur +4
Tribunal	200	5	Mathématiques		Annule le mécontentement d'une ville occupée
Phare	80	1	Optique		Nourriture +1 par case d'eau, la ville doit posséder une frontière maritime
Mosquée pyramidale d'adobe	120	0	Philosophie	Artiste	Culture +5, bâtiment exclusif aux Songhaïs
Écurie	100	1	Équitation		Production des unités montées +25%, la ville doit exploiter une source de chevaux aménagée dans ses environs
Temple	120	2	Philosophie	Artiste	Culture +3, nécessite un monument historique
Bâtiments de l'ère médiévale					
Bazar	120	0	Monnaie	Marchand	Or +25%, fournit 1 unité de ressources de luxe supplémentaire près de la ville, bâtiment exclusif aux Arabes
Château	200	3	Chevalerie		Puissance de combat +7.5, nécessite des remparts
Forge	150	2	Moulage		Production des unités terrestres +15%, nécessite une source de fer à proximité

Nom	Coût	Entretien	Technologie requise	Postes de spécialiste	Notes
Jardin	120	2	Théologie	Artiste	Génération de personnages illustres +25%, la ville doit être construite en bordure de rivière ou de lac
Port	80	3	Boussole		Relie la ville à la capitale par une route commerciale maritime, production +25% d'unités navales
Longère	80	2	Moulage	Ingénieur	Production +1 pour chaque case de forêt exploitée, bâtiment exclusif aux Iroquois
Marché	120	0	Monnaie	Marchand	Or +25%
Hôtel de la monnaie	120	0	Monnaie		Chaque source d'or et d'argent de la ville exploitée produit 3 unités d'or supplémentaires
Monastère	120	2	Théologie		Culture +3 depuis des cases à proximités d'encens et de vin
Fort moghol	180	3	Chevalerie		Puissance de combat +9, culture +2, fournit de l'or
Université	200	3	Éducation	Scientifique	Science +50%, science +2 depuis les cases de jungle exploitées, nécessite une bibliothèque, fabrique de papier
Wat	200	2	Éducation	Scientifique	Culture +3, science +50%, bâtiment exclusif aux Siamois
Atelier	100	2	Moulage	Ingénieur	Production des bâtiments +20%
Bâtiments de la Renaissance					
Banque	220	0	Banque	Marchand	Or +25%, nécessite un marché
École militaire	350	3	Science militaire		EXP +15 pour toutes les unités terrestres, nécessite des casernes
Musée	350	3	Archéologie	Artistes	Culture +5, nécessite un opéra
Observatoire	180	2	Astronomie		Science +50%, la ville doit se situer sur une case adjacente à une montagne
Opéra	220	3	Acoustique		Culture +5, nécessite un temple ou une mosquée pyramidale d'adobe
École publique	350	3	Théorie scientifique	Scientifique	Science +50%, nécessite une université ou un wat
Cour de Satrape	220	0	Banque	Marchand	Or +25%, bonheur +2, nécessite un marché, bâtiment exclusif aux Perses
Chantier naval	140	2	Navigation		Production +2 pour les ressources maritimes, la ville doit exploiter au moins une ressource maritime aménagée dans ses environs
Théâtre	300	5	Imprimerie		Bonheur +4, nécessite un colisée
Moulin à vent	180	2	Sciences économiques	Ingénieur	Production +15%, la ville ne peut pas être construite sur une colline
Bâtiments de l'ère industrielle					
Arsenal	350	3	Voies ferrées		Production des unités terrestres +20%, nécessite une école militaire
Tour de radiodiffusion	600	3	Radio		Double la culture, nécessite un musée

Nom	Coût	Entretien	Technologie requise	Postes de spécialiste	Notes
Usine	300	3	Moteur à vapeur	Ingénieur	Production +50%, nécessite une unité de charbon
Hôpital	400	2	Biologie		Nourriture -50% nécessaires pour la croissance de la ville
Base militaire	450	4	Télégraphe		Puissance de combat +12, nécessite un château ou un fort moghol
Bourse	650	0	Électricité	Marchand	Or +33%, nécessite une banque ou une cour de Satrape
Bâtiments de l'ère moderne					
Centrale hydroélectrique	600	3	Matières plastiques		Production +1 pour chaque case adjacente à une rivière, nécessite une rivière, nécessite une unité d'aluminium
Laboratoire médical	500	3	Pénicilline		Nourriture -25% nécessaires pour la croissance de la ville, nécessite un hôpital
Centrale nucléaire	600	3	Fission nucléaire		Production +25%, nécessite une unité d'uranium
Laboratoire de recherches	600	3	Matières plastiques	Scientifique	Science +100%, nécessite une école publique
Centrale solaire	600	3	Écologie		Production +25%, la ville doit se trouver sur une case adjacente à un désert
Chantier spatial	450	3	Robotique		Production des composants de vaisseau spatial +50%, nécessite une unité d'aluminium, nécessite une usine
Stade	450	6	Mass médias		Bonheur +4, nécessite un théâtre

TABLEAU DES MERVEILLES

Merveilles mondiales

Nom	Coût	Culture	Points de personnage illustre	Technologie requise	Effet
Angkor Vat	300	1	Ingénieur +1	Théologie	Coût en culture pour l'acquisition de nouvelles cases -75% dans tout l'empire
Big Ben	700	1	Marchand +2	Sciences économiques	Coût d'achat en or des éléments dans les villes -25%
Porte de Brandebourg	550	1	Scientifique +2	Science militaire	Général illustre gratuit
Chichén Itzá	450	1	Ingénieur +1	Administration	Durée des âges d'or +50%
Christ Rédempteur	1200	1	Artiste +2	Télégraphe	Coût en culture pour l'adoption de nouvelles doctrines sociales -33%
Tour Eiffel	1000	1	Marchand +2	Radio	Bonheur +8 dans tout l'empire
Château de Himeji	600	4	Ingénieur +2	Chevalerie	puissance de combat +25% pour toutes les unités en territoire allié
Machu Picchu	550	1	Marchand +1	Monnaie	Or reçu des routes commerciales +20%, doit être construit à moins de 2 cases d'une montagne
Notre-Dame	500	1	Marchand +1	Éducation	Bonheur +5
Pentagone	1200	1	Marchand +2	Radar	Coût en or de l'amélioration des unités militaires -50%
Chapelle Sixtine	650	1	Artiste +2	Acoustique	Culture +33% dans toutes les villes
Statue de la Liberté	1200	1	Ingénieur +3	Pièces de rechange	Production +1 par spécialiste dans toutes les villes
Stonehenge	120	1	Ingénieur +1	Calendrier	Culture +8 dans tout l'empire
Opéra de Sydney	1000	1	Artiste +2	Mondialisation	Doctrine gratuite
Taj Mahal	600	1	Artiste +2	Imprimerie	Age d'or immédiat
Le Colosse	150	1	Marchand +1	Travail du bronze	Or +1 par case d'eau exploitée, la ville doit être bâtie sur la côte
La Cité interdite	600	1	Artiste +1	Banque	Mécontentement lié au nombre de villes réduit de 50%
Grande bibliothèque	150	1	Scientifique +1	Écriture	Technologie gratuite
Grand phare	130	1	Marchand +1	Navigation à voile	Mouvement +1 et champ de vision +1 pour toutes les unités navales, la ville doit être bâtie sur la côte
Grande muraille	350	1	Ingénieur +1	Construction	Les unités ennemies doivent dépenser 1 point de mouvement supplémentaire en dehors de leur territoire
Sainte Sophie	300	1	Artiste +1	Théologie	Génération de personnages illustres +33%
Jardins suspendus	200	1	Artiste +1	Mathématiques	Population +1 dans toutes les villes existantes, bonheur +3
Kremlin	650	4	Scientifique +1	Acoustique	Efficacité des bâtiments défensifs +50%
Louvre	700	1	Artiste +2	Archéologie	Apparition de 2 artistes illustres gratuits près de la capitale
L'Oracle	150	1	Scientifique +1	Philosophie	Doctrine gratuite
Tour de porcelaine	400	1	Scientifique +2	Éducation	Apparition d'un scientifique illustre près de la capitale

Nom	Coût	Culture	Points de personnage illustre	Technologie requise	Effet
Pyramides	175	1	Ingénieur +1	Maçonnerie	Vitesse de construction des ouvriers +50%
Nations Unies	1000	1	Marchand +2	Mondialisation	Déclenche les votes pour la victoire diplomatique une fois sa construction achevée

Merveilles nationales

Nom	Coût	Culture	Bâtiment requis dans toutes les villes	Technologie requise	Effet
Ermitage	310	0	Musée	Archéologie	Double la production de culture de la ville
Épopée héroïque	110	1	Caserne ou krepost russe	Travail du fer	Toutes les nouvelles unités de la ville reçoivent automatiquement la promotion Moral
Usine sidérurgique	170	1	Atelier	Chimie	Production +20%
Université publique	120	1	Bibliothèque	Écriture	Production de science +50%
Épopée nationale	120	1	Monument historique	Philosophie	Génération de personnages illustres +25%
Université d'Oxford	260	1	Université	Éducation	Technologie gratuite
Palais	0	1	Aucun	Aucun	Indique l'emplacement de la capitale. Les villes reliées à la capitale par une route produisent de l'or. Production +2, science +3, or +2.

TABLEAU DES PROJETS

Nom	Coût	Technologie requise	Effet
Programme Apollo	800	Fusées	Permet la construction de composants de vaisseau spatial
Fusées de lancement	700	Robotique	3 unités requises pour une victoire scientifique
Cabine (vaisseau spatial)	1000	Satellites	1 unité requise pour une victoire scientifique
Moteur (vaisseau spatial)	1000	Physique des particules	1 unité requise pour une victoire scientifique
Module de stase (vaisseau spatial)	1000	Nanotechnologie	1 unité requise pour une victoire scientifique
Projet Manhattan	800	Théorie atomique	Permet la création de bombes atomiques et missiles nucléaires
Projet Utopia	800	Aucun	Débloque 5 catégories de doctrines sociales après exploration complète. Sa construction rapporte une victoire culturelle

TABLEAU DES RESSOURCES

Nom	Nourriture	Production	Or	Ressources trouvées sur	Aménagements requis	Notes
Ressources bonus						
Bananes	1	0	0	Jungle	Plantation	
Bétail	1	0	0	Prairies	Pâturage	
Cervidés	1	0	0	Forêt, toundra ou colline	Camp	
Poissons	2	0	0	Côte	Bateaux de pêche	
Moutons	1	0	0	Prairie, plaine, colline ou désert	Pâturage	
Blé	1	0	0	Plaines inondables, plaines	Ferme	

Nom	Nourriture	Production	Or	Ressources trouvées sur	Aménagements requis	Notes
Ressources stratégiques						
Aluminium	0	1	0	Plaine, désert, toundra ou colline	Mine	Apparaît avec l'électricité
Charbon	0	1	0	Prairie, plaine ou colline	Mine	Apparaît avec la théorie scientifique
Chevaux	0	1	0	Prairie, plaine ou toundra	Pâturage	Apparaît avec l'élevage
Fer	0	1	0	Prairie, plaine, désert, toundra, neige ou colline	Mine	Apparaît avec le travail du fer
Pétrole	0	1	0	Jungle, marais, désert, toundra, neige ou océan	Plateforme offshore ou puits	Apparaît avec la biologie
Uranium	0	1	0	Forêt, jungle, marais, prairie, plaine, désert, toundra, neige ou colline	Mine	Apparaît avec la théorie atomique
Ressources de luxe						
Coton	0	0	2	Prairie, plaine, désert	Plantation	
Teintures	0	0	2	Jungle, forêt	Plantation	
Fourrures	0	0	2	Forêt, toundra	Camp	
Pierres précieuses	0	0	3	Jungle, prairie, plaine, désert, toundra, colline	Mine	
Or	0	0	2	Prairie, plaine, désert ou colline	Mine	
Encens	0	0	2	Désert ou plaines	Plantation	
Ivoire	0	0	2	Plaines	Camp	
Marbre	0	0	2	Prairie, plaine, désert, toundra ou colline	Carrière	
Perles	0	0	2	Côte	Bateaux de pêche	
Soie	0	0	2	Forêt	Plantation	
Argent	0	0	2	Toundra, désert ou colline	Mine	
Épices	0	0	2	Jungle	Plantation	
Sucre	0	0	2	Plaines inondables, marais	Plantation	
Baleines	1	0	1	Côte	Bateaux de pêche	
Vin	0	0	2	Prairie, plaine	Plantation	

TABLEAU DES AMÉNAGEMENTS

Nom	Produit	Aménage les ressources	Technologies requises	Construction possible sur
Améliorations par les ouvriers				
Camp	Aucun	Ivoire, fourrures, cervidés	Piège	Forêt, toundra, plaine, colline
Ferme	Nourriture +1	Blé	Agriculture	Prairie, plaine, désert
Bateaux de pêche	Aucun	Poissons, baleines, perles	Navigation à voile	Côte
Fort	Bonus défensifs	Aucun	Ingénierie	Prairie, plaine, désert, toundra, neige
Scierie	Production +1	Aucun	Ingénierie	Forêts
Mine	Production +1	Fer, charbon, aluminium, uranium, pierres précieuses, or, argent	Exploitation minière	Prairie, plaine, désert, toundra, jungle, neige, colline
Plateforme offshore	Aucun	Pétrole	Réfrigération	Océan
Puits de pétrole	Aucun	Pétrole	Biologie	Jungle, marais, désert, toundra, neige
Pâturage	Aucun	Chevaux, bétail, moutons	Élevage	Prairie, plaine ou toundra
Plantation	Aucun	Bananes, teintures, soie, épices, sucre, coton, vin, encens	Calendrier	Prairie, plaine, désert, forêt, marais, plaines inondable, jungle
Carrière	Aucun	Marbre	Maçonnerie	Prairie, plaine, désert, toundra ou colline
Comptoir commercial	Or +2	Aucun	Piège	Prairie, plaine, désert, toundra
Aménagements des personnages illustres				
Académie	Science +5	Aucun	Aucun	Prairie, plaine, désert, toundra, neige
Citadelle	Bonus défensifs, 3 points de dégâts aux unités ennemies adjacentes	Aucun	Aucun	Prairie, plaine, désert, toundra, neige
Bureau de douane	Or +4	Aucun	Aucun	Prairie, plaine, désert, toundra, neige
Grand monument	Culture +4	Aucun	Aucun	Prairie, plaine, désert, toundra, neige
Manufacture	Production +3	Aucun	Aucun	Prairie, plaine, désert, toundra, neige

TABLEAU DES TECHNOLOGIES

Nom	Coût	Technologies requises	Mène aux technologies	Débloque
Antiquité				
Agriculture	20	Aucun	Poterie, élevage, tir à l'arc, exploitation minière	Ferme
Élevage	35	Agriculture	Piège, la roue	Chevaux, pâturage
Tir à l'arc	35	Agriculture	Mathématiques	Archer
Travail du bronze	55	Exploitation minière	Travail du fer	Lancier, hoplite, immortel, casernes, krepost, le Colosse, défricher la jungle
Calendrier	70	Poterie	Théologie	Stonehenge, plantation
Maçonnerie	55	Exploitation minière	Construction	Remparts, Grande pyramide, carrière, assécher un marais
Exploitation minière	35	Agriculture	Maçonnerie, travail du bronze	Mines, défricher la forêt
Poterie	35	Agriculture	Navigation à voile, calendrier, écriture	Grenier
Navigation à voile	55	Poterie	Optique	Bateau-atelier, trirème, Le Grand Phare, bateaux de pêche
La roue	55	Élevage	Équitation, mathématiques	Archer sur char, char de guerre, éléphant de guerre, moulin à eau, chinampa, construire une route
Piège	55	Élevage	Administration	Comptoir commercial, camp
Écriture	55	Poterie	Philosophie	Fabrique de papier, bibliothèque, université publique, Grande bibliothèque, libre passage
Ère classique				
Construction	100	Maçonnerie	Ingénierie	Colisée, Grande muraille, ponts
Équitation	100	La roue	Chevalerie	Cavalier, cavalerie des Compagnons, écurie, cirque
Travail du fer	150	Travail du bronze	Moulage	Spadassin, guerrier mohawk, légion, dépôt d'armes, épopée héroïque, fer
Mathématiques	100	La roue, tir à l'arc	Monnaie, ingénierie	Catapulte, baliste, Jardins suspendus, tribunal
Optique	80	Navigation à voile	Boussole	Phare, embarquement
Philosophie	100	Écriture	Théologie, administration	Mosquée pyramidale d'adobe, temple, tombeau, épopée nationale, oracle, Accords de Recherche
Moyen-âge				
Chevalerie	440	Administration, équitation, monnaie	Banque	Chevalier, archer méhariste, éléphant de Naresuan, cavalier mandékalou, fort moghol, château, château de Himeji, pactes de défense
Administration	400	Philosophie, piège	Chevalerie	Piquier, lansquenet, Chichén Itzá, nourriture +1 pour les fermes ayant accès à l'eau douce
Boussole	340	Optique	Astronomie	Port

Nom	Coût	Technologies requises	Mène aux technologies	Débloque
Monnaie	250	Mathématiques	Chevalerie	Marché, hôtel de la monnaie, bazar, Machu Picchu
Éducation	440	Théologie	Astronomie, acoustique, banque	Wat, université, université d'Oxford, Notre-Dame, Tour de porcelaine
Ingénierie	250	Mathématiques, construction	Mécanique, physique	Scierie, fort
Mécanique	440	Ingénierie	Imprimerie	Arbalétrier, Chu-Ko-Nu, archer long, déplacement sur routes accéléré
Moulage	250	Travail du fer	Physique, acier	Longère, forge, atelier
Physique	440	Ingénierie, moulage	Imprimerie, poudre à canon	Trébuchet
Acier	440	Moulage	Poudre à canon	Spadassin à épée longue, samouraï
Théologie	250	Calendrier, philosophie	Éducation	Monastère, jardin, Angkor Vat, Sainte Sophie
Renaissance				
Acoustique	650	Éducation	Théorie scientifique	Opéra, Chapelle Sixtine, Kremlin
Archéologie	1300	Navigation	Biologie	Musée, ermitage, Louvre
Astronomie	650	Boussole, éducation	Navigation	Caravelle, observatoire, déplacement embarqué accéléré, embarquement sur les océans
Banque	650	Éducation, Chevalerie	Sciences économiques	Cour de Satrape, banque, Cité interdite
Chimie	900	Poudre à canon	Science militaire, engrais	Canon, usine sidérurgique
Sciences économiques	900	Banque, imprimerie	Science militaire	Moulin à vent, Big Ben
Engrais	1300	Chimie	Dynamite	Production des fermes sans source d'eau douce +1
Poudre à canon	680	Physique, acier	Chimie, métallurgie	Arquebusier, minuteman, mousquetaire, janissaire
Métallurgie	900	Poudre à canon	Fusil	Lancier, spahi
Science militaire	1300	Sciences économiques, chimie	Moteur à vapeur	Cavalerie, cosaque, école militaire, Porte de Brandebourg
Navigation	900	Astronomie	Archéologie, théorie scientifique	Frégate, navire de ligne, chantier naval
Imprimerie	650	Mécanique, physique	Sciences économiques	Théâtre, Taj Mahal
Fusil	1425	Métallurgie	Dynamite	Fusilier
Théorie scientifique	1300	Navigation, acoustique	Biologie, moteur à vapeur	École publique, charbon
Ère industrielle				
Biologie	1680	Archéologie, théorie scientifique	Électricité	Hôpital, pétrole, puits
Combustion	2200	Pièces de rechange, voies ferrées, dynamite	Théorie atomique, lasers	Char, panzer
Dynamite	1900	Engrais, fusil	Combustion	Artillerie
Électricité	1900	Biologie, moteur à vapeur	Réfrigération, télégraphe, radio	Destroyer, bourse, aluminium
Aviation	2200	Pièces de rechange	Radar	Porte-avions, chasseur, zéro
Radio	2200	Électricité	Radar, mass médias	Canon antiaérien, tour de radiodiffusion, Tour Eiffel
Voies ferrées	1900	Moteur à vapeur	Combustion	Arsenal, voies ferrées
Réfrigération	2200	Électricité	Matières plastiques, Pénicilline	Sous-marin, construire une plateforme offshore

Nom	Coût	Technologies requises	Mène aux technologies	Débloque
Pièces de rechange	1900	Moteur à vapeur	Aviation, combustion	Canon antichar, infanterie, légion étrangère, Statue de la Liberté
Moteur à vapeur	1680	Théorie scientifique, science militaire	Électricité, pièces de rechange, voies ferrées	Cuirassé à vapeur, manufacture, production de la scierie améliorée de 1, déplacement embarqué accéléré
Télégraphe	2200	Électricité	Électronique	Cuirassé, base militaire, Christ Rédempteur
Ère moderne				
Balistique avancée	3350	Lasers, fission nucléaire	Fusion nucléaire	Missile nucléaire
Théorie atomique	2600	Combustion	Fission nucléaire	Projet Manhattan, uranium
Informatique	3000	Électronique, mass médias	Robotique	Sous-marin nucléaire, lance-missiles SAM mobile
Écologie	3000	Matières plastiques, Pénicilline	Mondialisation	Centrale solaire
Électronique	2600	Télégraphe	Informatique	Infanterie mécanisée
Mondialisation	3350	Écologie	Physique des particules	Nations Unies, Opéra de Sydney
Lasers	3000	Radar, combustion	Furtivité, balistique avancée	Blindé moderne, chasseur à réaction
Mass médias	2600	Radio	Informatique	Stade
Fission nucléaire	3000	Théorie atomique	Balistique avancée	Bombe atomique, centrale nucléaire
Pénicilline	2600	Réfrigération	Écologie	Laboratoire médical
Matières plastiques	2600	Réfrigération	Écologie	Laboratoire de recherches, centrale hydroélectrique
Radar	2600	Radio, aviation	Fusées, lasers	Bombardier, bombardier B-17, parachutiste, Pentagone
Robotique	3350	Informatique	Physique des particules	Chantier spatial, fusée (vaisseau spatial), croiseur lance-missiles
Fusées	3000	Radar	Satellites	Hélicoptère de combat, lance-roquettes, programme Apollo
Satellites	3350	Fusées	Physique des particules, fusion nucléaire	Cabine (vaisseau spatial), missile guidé
Furtivité	3350	Lasers	Fusion nucléaire	Bombardier furtif
Futur				
Technologie future	4000	Nanotechnologie, fusion nucléaire	Aucun	Vous pouvez rechercher cette technologie plusieurs fois, elle vous rapportera toujours des points.
Nanotechnologie	3300	Physique des particules	Technologie future	Module de stase (vaisseau spatial)
Fusion nucléaire	3600	Satellites, furtivité, balistique avancée	Technologie future	Mécacolosse de la mort
Physique des particules	3350	Mondialisation, robotique, satellites	Nanotechnologie	Moteur (vaisseau spatial)

ASSISTANCE PRODUIT

HOTLINE Take Two Interactive France

Tous les efforts ont été entrepris pour rendre nos produits aussi compatibles que possible avec le matériel actuel. Cependant, si vous rencontrez des problèmes durant l'utilisation d'un de nos titres, vous avez la possibilité de contacter notre hotline de plusieurs façons.

POUR CONTACTER NOTRE HOTLINE TELEPHONE

Depuis la France Métropolitaine, composez le : 0890 808 809 (0,18€ TTC /min)

Horaires d'ouverture (hors jours fériés) :

- lundi, mardi, jeudi et vendredi : de 10h00 à 19h00
- mercredi et samedi : de 10h00 à 20h00

Depuis la Belgique, composez le : 0902 88 078 (0,74€ TTC /min)

COURRIER

SCP

Service Hotline Take Two Interactive

39, avenue des Béthunes

Z.A.C des Béthunes

95310 Saint Ouen l'Aumône

Pour les demandes de patch(es) ou pour toute autre demande d'information, vous pouvez contacter le Service Hotline à

l'adresse email suivante : hotline@taketwo.fr

SITE WEB

Catalogue produits : www.taketwo.fr

Site web : www.2kgames.com

www.2kgames.com/civ5/support

Assistance aux États-Unis

www.2ksports.com/info/contact

Téléphone : 1-866-219-9839

E-mail : techsupport@2ksports.com

Assistance au Canada

Téléphone : 1-800-638-0127

E-mail : canada@take2support.com

GARANTIE LIMITÉE POUR LOGICIEL ; ACCORD DE LICENCE

ET DIVULGATION DES DONNÉES CONFIDENTIELLES

Ce document peut être sujet à des mises à jour, la version la plus récente se trouve sur www.taketwogames.com/eula. L'utilisation de ce Logiciel au-delà de 30 jours après la publication d'une version modifiée de ce document constitue une acceptation automatique des termes.

CE LOGICIEL EST SOUS LICENCE ET NE VOUS EST PAS VENDU. EN INSTALLANT, COPIANT OU UTILISANT CE LOGICIEL (COMME DEFINI CI-DESSOUS), VOUS ACCEPTEZ D'ÊTRE LIÉ PAR LES TERMES DE LA PRESENTE GARANTIE LIMITEE POUR LOGICIEL ET DE L'ACCORD DE LICENCE (CI-APRES DENOMME « L'ACCORD »), AINSI QUE PAR LES TERMES CI-DESSOUS. LE « LOGICIEL » INCLUT TOUS LES LOGICIELS INCLUS DANS LE PRESENT ACCORD, LE(S) MANUEL(S) D'ACCOMPAGNEMENT, L'EMBALLAGE ET D'AUTRES SUPPORTS ECRITS, DOSSIERS, SUPPORTS OU DOCUMENTATION ELECTRONIQUES OU EN LIGNE, ET TOUTES LES COPIES DESDITS LOGICIELS ET DE LEURS SUPPORTS. PAR L'OUVERTURE, L'INSTALLATION ET/OU L'UTILISATION DU LOGICIEL AINSI QUE DE TOUT AUTRE SUPPORT INCLUS AVEC, VOUS ACCEPTEZ PAR LA PRESENTE LES TERMES DU PRESENT ACCORD AVEC TAKE-TWO INTERACTIVE SOFTWARE, INC. (LE « DONNEUR DE LICENCE »). SI VOUS N'ACCEPTEZ PAS LES TERMES DE CET ACCORD, VOUS N'ÊTES PAS AUTORISÉ À INSTALLER, COPIER OU UTILISER CE LOGICIEL.

I. LICENCE

LICENCE. Sous réserve du présent accord et de ses conditions générales, le Donneur de licence vous concède par la présente le droit et la licence non exclusifs, non transférables et limités d'utiliser une copie du Logiciel pour votre usage personnel sur une seule console ou un seul ordinateur (sauf stipulation contraire). Vos droits acquis sont sujet à votre acceptation des termes du présent Accord. Les termes de votre licence sous cet Accord entrent en application à la date d'installation ou d'utilisation du Logiciel et expire à la date de disposition du Logiciel ou à la résiliation du présent Accord par le Donneur de licence. Votre licence prendra fin immédiatement en cas de contournement des protections utilisées par le Logiciel. Le Logiciel vous est donné en licence et vous reconnaissez dans le présent document qu'aucun titre ni propriété dans le Logiciel n'est transféré(e) ou cédé(e) et que le présent Accord ne sera pas interprété comme une vente de droits dans le Logiciel. Tous les droits non spécifiquement octroyés en vertu du présent Accord sont réservés par le Donneur de licence et, le cas échéant, par ses concédants.

PROPRIÉTÉ. Le Donneur de licence conserve tout droit, titre et intérêt sur le présent Logiciel, y compris, sans s'y limiter, tous les droits d'auteur, marques commerciales, secrets commerciaux, noms commerciaux, droits de propriété, brevets, titres, codes informatiques, effets audiovisuels, thèmes, personnages, noms de personnages, histoires, dialogues, décors, travaux artistiques, effets sonores, œuvres musicales, et droits moraux. Le Logiciel est protégé par la loi américaine sur le droit d'auteur et les marques commerciales ainsi que par les lois et traités applicables dans le monde. Il est interdit de copier, reproduire ou distribuer le Logiciel de quelque façon que ce soit ou sur quelque support que ce soit, en totalité ou en partie, sans l'accord écrit préalable du Donneur de licence. Toute personne copiant, reproduisant ou distribuant le Logiciel en totalité ou en partie de quelque façon que ce soit ou sur quelque support que ce soit, enfreint volontairement toutes les lois sur le droit d'auteur et peut faire l'objet de sanctions civiles ou pénales aux États-Unis ou dans son pays. Sachez que les infractions à la loi américaine sur le droit d'auteur sont passibles d'amendes allant jusqu'à 150 000 dollars par infraction. Le Logiciel contient certains supports sous licence, et les concédants du Donneur de licence peuvent également protéger leurs droits dans le cas d'une violation du présent Accord.

CONDITIONS DE LA LICENCE

Vous acceptez de ne pas :

- a. Exploiter commercialement le Logiciel ;
- b. Distribuer, céder à bail, donner sous licence, vendre, louer ou transférer ou céder autrement le présent Logiciel, ou des copies de ce dernier, sans l'accord écrit exprès préalable du Donneur de licence ;
- c. Faire des copies du Logiciel en totalité ou en partie ;
- d. Faire des copies du Logiciel et les mettre à disposition sur un réseau pour son utilisation ou son téléchargement par des utilisateurs multiples ;
- e. Sauf spécification contraire fournie par le Logiciel ou le présent Accord, utiliser ou installer le Logiciel (ou permettre à autrui de le faire) sur un réseau, pour un usage en ligne, ou simultanément sur plusieurs consoles ;
- f. Copier le Logiciel sur un disque dur ou autre support de stockage afin de contourner l'exigence d'exécution du Logiciel à partir du CD-ROM ou du DVD-ROM inclus (cette interdiction ne s'applique pas aux copies totales ou partielles pouvant être réalisées par le Logiciel lui-même durant l'installation afin de fonctionner plus efficacement) ;
- g. Utiliser ou copier le Logiciel dans un centre de jeux électroniques ou tout autre site basé sur site, à condition que le Donneur de licence puisse vous proposer un accord de licence sur site séparé pour rendre le Logiciel disponible pour un usage commercial ;

- h. Rétro-concevoir, décompiler, désassembler ou modifier autrement le Logiciel en totalité ou en partie ;
- i. Retirer ou modifier tous les avis ou étiquettes de propriété placés sur ou dans le Logiciel ; et
- j. Transporter, exporter ou réexporter (directement ou indirectement) dans un pays auquel des lois sur l'exportation américaines ou des réglementations d'accompagnement interdisent de recevoir ledit Logiciel, ou qui enfreint autrement ces lois ou réglementations, modifiées à l'occasion.

ACCES AUX CONTENUS ET/OU SERVICES SPECIAUX, NOTAMMENT LES EXEMPLAIRES NUMERIQUES. Le téléchargement du Logiciel, l'obtention d'un numéro de série unique, l'enregistrement du Logiciel, l'abonnement à des services tiers et/ou à un service du Donneur de licence (et notamment l'acceptation des conditions d'utilisation associés) peuvent être nécessaires pour accéder aux exemplaires numériques du Logiciel ou à certains contenus, services et/ou usages spéciaux (à débloquer, à télécharger, en ligne ou autre), collectivement désignés par le terme « Contenus spéciaux ». L'accès aux Contenus spéciaux est limité à un seul compte utilisateur par numéro de série, et cet accès ne peut pas être transféré, vendu ou réenregistré par un autre utilisateur, sauf stipulation contraire. Les dispositions de ce paragraphe remplacent et annulent tous les autres termes de cet Accord.

TRANSFERT DE COPIES PREENREGISTREES. Vous pouvez transférer la copie physique complète du Logiciel préenregistré, ainsi que sa documentation de manière permanente à une personne tiers, tant que vous ne conservez pas de copie (y compris des archives ou des sauvegardes) du Logiciel, de sa documentation ou de n'importe quelle partie de la documentation du Logiciel, et que le destinataire accepte les termes de cet accord. Les Contenus spéciaux, et notamment le contenu n'étant pas disponible sans numéro de série à usage unique, ne peuvent en aucun cas être transférés à un autre utilisateur, et les Contenus spéciaux sont susceptibles de ne plus fonctionner si l'exemplaire d'installation original est effacé ou si la copie préenregistré n'est pas disponible pour l'utilisateur. Le Logiciel est prévu pour un usage uniquement privé. **MALGRE CE QUI PRECEDE, VOUS N'ETES PAS AUTORISE A TRANSFERER DES EXEMPLAIRES DU LOGICIEL AVANT SA SORTIE.**

PROTECTIONS TECHNIQUES. Le Logiciel peut être doté de mesures pour en contrôler l'accès, ou pour contrôler l'accès à certaines fonctionnalités ou certains contenus, afin d'éviter d'éventuelles copies non autorisées ou d'empêcher quiconque de dépasser les droits limités et les licences accordées dans le présent Accord. Si le Logiciel autorise l'accès à des Contenus spéciaux, seule une copie de ce Logiciel peut y avoir accès à la fois. Des termes et des conditions de licence additionnels peuvent être requis pour accéder aux services en ligne et au téléchargement des mises à jour et des patches du Logiciel. Seul un Logiciel accompagné d'une licence valide peut être utilisé pour accéder aux services en ligne, et notamment pour télécharger des patches et des mises à jour. L'utilisateur n'est pas autorisé à intervenir dans les mesures de contrôle d'accès ni à tenter de désactiver ou circonvenir à de tels paramètres de sécurité. Si vous tentez de désactiver ou de modifier les mesures de protections techniques, le Logiciel ne fonctionnera pas correctement.

CONTENU CREE PAR L'UTILISATEUR : le Logiciel peut autoriser l'utilisateur à créer du contenu, cela peut inclure des cartes, des scénarios, des captures d'écran d'un design de voiture ou des vidéos des séances de jeu. En échange de l'utilisation du Logiciel, et à condition que vos contributions lors de l'utilisation du Logiciel soient en accord avec les droits en vigueur, vous cédez par la présente au Donneur de licence un droit international exclusif, perpétuel, irrévocable, entièrement transférable et sous-licenciable d'utilisation, de quelque manière que ce soit, de vos contributions au Logiciel et à ses produits et services dérivés, incluant les droits de reproduction, copie, adaptation, modification, exécution, affichage, édition, diffusion, transmission ou communication au grand public de toutes les manières, qu'elles soient connues ou inconnues, et de distribuer vos contributions sans aucun avis préalable ni aucune compensation pour toute la durée de la protection accordée par les droits sur la propriété intellectuelle en application des lois et des conventions internationales. Par la présente, vous renoncez à tous les droits moraux de paternité, de publication, de réputation ou d'attribution sur l'utilisation par le Donneur de licence ou les autres joueurs de tels biens en rapport avec le Logiciel, ses produits dérivés et ses services selon la loi en vigueur. Cet accord de licence est accordé au Donneur de licence, et la clause de renonciation des droits moraux ci-dessus perdurera même après la rupture de la présente licence.

CONNEXION A INTERNET. Le Logiciel peut nécessiter une connexion à Internet pour accéder aux caractéristiques en ligne, à son authentification ou à d'autres fonctionnalités. Afin que certaines caractéristiques du Logiciel fonctionnent correctement, l'utilisateur pourrait avoir besoin de (a) posséder une connexion à Internet adaptée et permanente et/ou (b) un compte valide et actif pour un service en ligne comme indiqué dans la documentation du Logiciel, incluant mais ne se limitant pas à une plate-forme tierce, aux services du Donneur de licence ou à une de ses filiales. Si vous ne disposez pas de tels comptes, certaines caractéristiques du Logiciel peuvent ne pas ou ne plus fonctionner correctement, que ce soit en partie ou dans leur intégralité.

II. COLLECTE ET USAGE DES INFORMATIONS.

En installant et en utilisant le Logiciel, vous donnez votre accord pour la collecte et l'usage des informations, et notamment (lorsque c'est applicable) pour le transfert de toutes données depuis le Donneur de Licence et ses filiales en direction d'un pays à l'extérieur de l'Union Européenne et de la C.E.E. Si vous vous connectez à Internet quand vous utilisez le présent Logiciel, à l'aide d'un réseau associé à une plate-forme de jeu, le Donneur de licence peut récupérer des informations des fabricants du matériel ou des plates-formes de jeu et peut collecter automatiquement certaines informations depuis votre ordinateur. Ces informations peuvent inclure, sans s'y limiter, les identifiants d'utilisateur (tels que les pseudos et les noms d'écran), les scores des jeux, les résultats des jeux, la performance du jeu, les sites visités, les listes d'amis, l'adresse MAC

du matériel, l'adresse de protocole Internet et votre utilisation de diverses fonctionnalités du jeu. Toutes les informations collectées par le Donneur de licence sont supposées être anonymes et ne divulguent pas votre identité ni constituent des informations personnelles. Cependant, si vous incluez des informations personnelles (comme votre vrai nom) dans votre ID d'utilisateur, ces informations personnelles sont automatiquement transmises au Donneur de licence et utilisées comme suit. Les informations collectées par le Donneur de licence peuvent être placées par le Donneur de licence sur des sites Web publics, partagées avec des fabricants de matériel, des plates-formes hôtes, des partenaires marketing du Donneur de licence ou utilisées par ce dernier dans tout autre but licite. Si vous ne voulez pas que vos informations personnelles soient partagées ainsi, vous ne devez pas utiliser le présent Logiciel.

III. GARANTIE

GARANTIE LIMITEE : Le Donneur de licence vous garantit (si vous êtes l'acheteur initial et d'origine du Logiciel) que le support de stockage d'origine du Logiciel est exempt de tout vice matériel et de fabrication, pour un usage et un entretien normal, pendant 90 jours à compter de la date d'achat. Le Donneur de licence vous garantit que ce Logiciel est compatible avec un ordinateur personnel répondant à la configuration minimale requise décrite dans la documentation du Logiciel ou qu'il a été certifié par le producteur du support de jeu comme compatible avec le support de jeu pour lequel il a été édité ; cependant, si le matériel, les logiciels, la connexion à Internet et l'utilisation individuelle subissent des modifications, le Donneur de licence ne peut pas garantir le fonctionnement optimal du Logiciel sur votre ordinateur ou votre support de jeu. Le Donneur de licence ne garantit pas que le Logiciel sera exempt de toute interférence ; que le Logiciel répondra à vos attentes ; que le fonctionnement du Logiciel sera ininterrompu ou ne comportera aucune erreur, ou que le Logiciel sera compatible avec des programmes ou du matériel tiers ou que les éventuelles erreurs du Logiciel seront corrigées. Aucune notice orale ou écrite fournie par le Donneur de licence ni aucun représentant autorisé ne peuvent constituer une garantie. Certaines juridictions ne permettant pas l'exclusion ou les limitations sur des garanties implicites ou les limitations sur les droits légaux applicables d'un utilisateur, une partie ou l'ensemble des exclusions et des limitations ci-dessus peuvent ne pas s'appliquer à vous.

Si, pour une raison quelconque, vous découvrez un défaut dans le support de stockage durant la période de garantie, le Donneur de licence accepte de remplacer gratuitement tout Logiciel s'avérant défectueux durant la période de garantie tant que le Logiciel est fabriqué par le Donneur de licence. Si le Logiciel n'est plus disponible, le Donneur de licence se réserve le droit de le remplacer par un Logiciel similaire de valeur égale ou supérieure. Cette garantie est limitée au support de stockage contenant le Logiciel fourni à l'origine par le Donneur de licence et ne s'applique pas à l'usure normale. La présente garantie ne s'applique pas et est nulle si le vice est dû à un usage abusif, inapproprié ou à un mauvais entretien. Toutes les garanties implicites prescrites par la loi sont expressément limitées à la période de 90 jours décrite ci-dessus.

Excepté ce qui précède, la présente garantie remplace toutes les autres garanties, orales ou écrites, explicites ou implicites, y compris toute autre garantie de qualité marchande, d'adéquation à un but particulier ou de non-contrefaçon, et aucune autre déclaration ou garantie d'aucune sorte ne lie le Donneur de licence.

Si vous renvoyez le Logiciel sous la garantie limitée ci-dessus, veuillez envoyer le Logiciel d'origine uniquement à l'adresse ci-dessous et indiquer : votre nom et l'adresse pour le renvoi ; une photocopie du justificatif de paiement daté ; et une courte lettre décrivant le vice et le système sur lequel vous exploitez le Logiciel.

EN AUCUN CAS LE DONNEUR DE LICENCE N'EST RESPONSABLE DE DOMMAGES SPECIAUX, ACCESSOIRES OU INDIRECTS RESULTANT DE LA POSSESSION, DE L'USAGE OU DU DYSFONCTIONNEMENT DU PRESENT LOGICIEL, Y COMPRIS LES DOMMAGES MATERIELS, LA PERTE DE CLIENTELE, LA DEFAILLANCE OU LE DYSFONCTIONNEMENT D'ORDINATEUR ET, DANS LA MESURE OU LA LOI L'AUTORISE, LES DOMMAGES ET INTERETS POUR BLESSURES CORPORELLES, MEME SI LE DONNEUR DE LICENCE A ETE INFORME DE LA POSSIBILITE DESDITS DOMMAGES. LA RESPONSABILITE DU DONNEUR DE LICENCE NE DEPASSE PAS LE PRIX REEL PAYE POUR L'UTILISATION DU LOGICIEL.

CERTAINS ETATS/PAYS N'AUTORISENT PAS LES LIMITATIONS DE LA DUREE D'UNE GARANTIE IMPLICITE ET/OU L'EXCLUSION OU LA LIMITATION DES DOMMAGES ACCESSOIRES OU INDIRECTS. IL EST DONC POSSIBLE QUE LES LIMITATIONS SUSMENTIONNEES ET/OU L'EXCLUSION OU LIMITATION DE RESPONSABILITE NE VOUS CONCERNENT PAS. LA PRESENTE GARANTIE VOUS DONNE DES DROITS LEGAUX SPECIFIQUES, ET VOUS POUVEZ DISPOSER D'AUTRES DROITS VARIANT D'UNE JURIDICTION A L'AUTRE.

RESILIATION : Le présent Accord reste en vigueur à moins qu'il ne soit résilié par vous-même, par le donneur de licence, ou automatiquement si vous ne respectez pas les présentes conditions générales. En cas de résiliation, vous devrez détruire ou renvoyer la copie physique du Logiciel au Donneur de licence, et détruire de façon permanente toutes les copies du Logiciel, sa documentation, les supports associés et tous les composants en votre possession ou sous votre contrôle, et notamment présents sur un serveur client ou un ordinateur sur lequel le Logiciel aurait été installé.

DROITS RESTREINTS DU GOUVERNEMENT AMERICAIN : Le Logiciel et la documentation ont été entièrement développés à l'aide de fonds privés et sont fournis en tant que « Logiciel informatique commercial » ou « Logiciel informatique restreint ». L'utilisation, la copie ou la divulgation par le gouvernement américain ou un sous-traitant du gouvernement américain est soumise aux restrictions exposées au sous-paragraphe (c)(1)(ii) des clauses Droits relatifs aux données techniques et aux logiciels informatiques (Rights in Technical Data and Computer Software) du DFARS 252.227-7013 ou exposées dans le sous-paragraphe (c)(1) et (2) des clauses Droits restreints relatifs aux logiciels informatiques commerciaux (Commercial Computer Software Restricted Rights) du FAR 52.227-19, le cas échéant. Le Contractant/Fabricant est le Donneur de licence sur le site indiqué ci-dessous.

RECOURS EN EQUITÉ : Par la présente, vous acceptez que, si les conditions du présent Accord ne sont pas spécifiquement exécutées, le Donneur de licence subit un préjudice irréparable. En conséquence, vous acceptez que le Donneur de licence soit habilité, sans obligation, autre garantie, preuve de préjudices, à des recours en équité appropriés concernant l'une des clauses du présent Accord, outre les autres recours disponibles.

INDEMNISATION : Vous acceptez d'indemniser, de défendre et de tenir à couvert le Donneur de licence, ses partenaires, concédants, affiliés, contractants, cadres, directeurs, employés et agents de tous préjudices, pertes et dépenses découlant directement ou indirectement de vos actes et omissions à agir lors de l'utilisation du Logiciel conformément aux termes de l'Accord.

DIVERS : Le présent Accord constitue l'intégralité de l'accord relatif à la présente licence entre les parties et remplace et annule tous les accords et déclarations antérieurs signés entre elles. Il ne peut être modifié que par un document écrit exécuté par les deux parties. Si l'une des dispositions de cet Accord est considérée non applicable pour une raison quelconque, ladite disposition est revue uniquement dans la mesure nécessaire pour la rendre applicable. Les dispositions restantes du présent Accord ne sont pas affectées.

LOI APPLICABLE. Cet Accord est régi par les lois de l'état de New York, telles qu'appliquées dans l'Etat de New York et entre les résidents dudit Etat, hormis disposition fédérale contraire. A moins que le Donneur de licence ne renonce expressément à appliquer la loi locale pour l'instance particulière, la juridiction unique et exclusive et le lieu de juridiction pour d'éventuelles actions pénales relatives au sujet du présent contrat se situe dans l'Etat et la cour fédérale du lieu de la principale activité financière du Donneur de licence (Comté de New York, New York, U.S.A.). Les deux parties consentent à la juridiction de ces cours et acceptent que la procédure ait lieu de la manière décrite dans la présente pour tout préavis autorisé par la loi fédérale ou celle de l'Etat de New York. Les parties acceptent que la Convention des Nations Unies sur les contrats de vente internationale de marchandises (Vienne, 1980) ne s'applique pas à cet accord ou à n'importe quel litige ou transaction provenant de cet accord.

SI VOUS AVEZ DES QUESTIONS RELATIVES A LA PRESENTE LICENCE, VOUS POUVEZ CONTACTER PAR ECRIT TAKE-TWO INTERACTIVE SOFTWARE, INC. 622 BROADWAY, NEW YORK, NY 10012.

© 2010 Take-Two Interactive Software et ses filiales. Tous droits réservés. Sid Meier's Civilization IV, Civ, Civilization, 2K Games, le logo 2K logo, Firaxis Games, le logo Firaxis Games et Take-Two Interactive Software sont des marques commerciales et/ou déposées de Take-Two Interactive Software, Inc. L'icône de classification est une marque commerciale de Entertainment Software Association. Toutes les autres marques et désignations commerciales appartiennent à leur propriétaire respectif. Tous droits réservés.

INDEX

A

Accord de libre passage 117
Âges d'or 112
Agriculture 87, 91
Aménagements 89
 Comptoir commercial 93
 Construire des aménagements 90
 Construire des routes 90
 des personnages illustres 94
 Ferme 91
 Fort (spécial) 92
 Liste des actions des ouvriers 94
 Mine 91
 Piller les routes et les aménagements 93
 Réparer les routes et les aménagements 93
Armes nucléaires 131
Attaque
 Attaquer à distance 65
 Attaquer à l'aide d'unités à distance 76
 Attaquer en combat rapproché 65
 Attaquer une autre unité 55
 Attaquer une ville 62, 75

B

Barbare 56, 66, 67
 Bonus de combat 97
 Campements barbares 67
 Le crépuscule des barbares 68
 Limitations d'EXP 65
 Négocier avec les barbares 56
 Unités barbares 67
Bateau-atelier 47, 56, 61, 93, 95, 135
Bâtiments 78
 Conditions nécessaires à la construction 78
 Construire des bâtiments 78
 Coût d'entretien des bâtiments 79
 Spécialistes et bâtiments 78

Bonheur 110
Bonus
 Bonus de combat 59
 Bonus lié au terrain 59
 Fort 60
 Retranchement 60
Brouillard de guerre 22

C

Carte principale 69, 72
Charger une partie 9
Cités-états 99
 Cités-états et victoire 120
 Communiquer avec les cités-états 99
 Influence auprès des cités-états 99
 Missions des cités-états 101
 Négocier avec les cités-états 118
 Types de cités-états 99
 Victoire diplomatique 122
Citoyen
 Disponible 71, 75
 Exploitation des terres 80
 Exploiter les terres arables 74
 Travail de vos citoyens 69
Civilisations
 Allemagne 180
 Angleterre 181
 Arabie 182
 Chine 184
 Égypte 185
 Empire ottoman 186
 États-Unis d'Amérique 187
 France 188
 Grèce 189
 Inde 190
 Iroquois 191
 Japon 192
 Les Aztèques 183
 Liste des civilisations 180
 Perse 193
 Qui peut voter ? 122
 Rome 194
 Russie 195
 Siam 196
 Songhai 197
Civilopédia 3
Colon 46, 51, 56, 66, 97, 111, 135
 et production de nourriture 82

Combat 55–65
 Assaut et défense de ville 61
 Bonus de combat 59
 Bonus de combat du général illustre 105
 Combat à distance 56, 58, 59, 61, 62
 Combat aérien 55, 125
 Combat naval 61
 Combat rapproché 57, 58, 62
 Dégâts en combat 63
 Gagner de l'EXP en combat 65
 Les ouvriers et le combat 89
 Mettre fin à une guerre 56
 Mouvement en combat 53
 Puissance de combat 45, 70
 Quelles unités peuvent combattre ? 56
 Tableau des informations de combat 57
 Unités de siège 63, 150
 Zone de contrôle 53
Conseillers 19
 Chambre des conseillers 27
 Contacter un conseiller 19
 Désactiver les conseillers 19
Crédits 203
Culture 83
 Bombe culturelle 49, 103
 Générer de la culture 83
 Victoire culturelle 84

D

Défaite 120
 Cause de défaite 120
Défense 65
 Unité défensive 58, 59
Démographie 25
Diplomatie 99, 107, 108, 115–119
 Communiquer avec les cités-états 99
 Déclarer la guerre par voie diplomatique 55
 Ecran de diplomatie 124
 Engager un entretien diplomatique 115
 L'écran d'échange 117
 Liste diplomatique 25
 Portail diplomatique 26
Dirigeants 18
 Dirigeant mondial 101, 122

Traits de caractère des dirigeants 18
Doctrines sociales 83, 96–98, 111
Acquérir de nouvelles doctrines sociales 84, 96
Catégories de doctrines 97
Victoire culturelle 98

E

Économique
Portail économique 26
Écrans d'informations du jeu 24
Entretien 107
Coût d'entretien des bâtiments 79
EXP 65

G

Guérison 64
Guerre
Contre les barbares 55
Déclarer la guerre 55, 119
Négociation de paix 119

I

Installation 4, 5
Interception 128, 156

L

La carte
Taille de la carte 124
La fin des temps 123

M

Merveille naturelle
Rivière 106
Merveilles 81, 86, 104, 106, 110, 113
Achat 108
Capture de merveilles 113
Construction de merveilles 73
Ecran de merveilles 71
Effets des merveilles 124
Effets des Merveilles 113
Liste des merveilles 161

Merveille mondiale 79, 113
Merveille nationale 79, 113
Merveilles mondiales 161
Merveilles naturelles 35, 101, 106, 110

Mini-carte 21

Mouvement

Déplacement interdit 51, 53
Déplacement naval 53
Déplacements nécessitant plus d'un tour 51
Déplacements nécessitant plus d'un tour 51
Déplacer une unité 51
Limites d'empilement 53
Point de mouvement 45, 52

Multijoueur 198

N

Niveau de difficulté 66, 96, 103, 110
Nourriture et croissance de ville 80

O

Or 106
Ouvrier 89
Bateaux-ateliers 95
Liste des actions des ouvriers 94
Ouvriers et combats 89
Produire des ouvriers 89

P

Palais 79, 83, 85, 168
Personnage illustre
Artiste illustre 74, 83, 103
Compétences des personnages illustres 102
Général illustre 63, 102, 105, 141, 143
Ingénieur illustre 74, 102, 104
Marchand illustre 50, 75, 103, 104, 107
Provoquer l'apparition de personnages illustres 102
Savant illustre 75, 86, 104
Portail militaire 26
Production 70
Accélérer la production 48

Menu de production 72
Promotion 46, 65, 152
Gagner de l'expérience 65
Liste des promotions 65
Promotions des unités 152

R

Recherche 85
Accords de recherche 86, 118
Changer de recherche 88
Menu d'orientation des recherches 87
Panneau des technologies 24
Réparation 62
Ressources
Merveille naturelle 35, 101, 106
Ressources bonus 80
Ressources de luxe 95, 110
Ruines 66

S

Steam 5

T

Technologie 85
Arbres des technologies 87, 88
D'où proviennent les fioles de science ? 85
Tir indirect 23, 59, 145, 146, 151, 156

U

Unité
Attribut des unités 45
Attributs des unités 45
Compétences spéciales des unités 46
Coût d'entretien des unités 98
Liste des actions des unités 48
Liste des unités 133
Liste des unités aériennes 129
Liste des unités blindées 134
Liste des unités civiles 135
Liste des unités de combat rapproché 139
Liste des unités de reconnaissance 150

Liste des unités du projet spatial 149

Liste des unités équipées
d'armes à feu 136

Liste des unités montées 142

Liste des unités navales 145

Listes des unités 133

Listes des unités équipées d'un
arc 133

Mouvement des unités 46

Statistiques de combat des
unités 56

Unité civile 47, 72

Unité de combat à distance 48

Unité nationale 46

Unités de siège 63

Unités militaires 47

Ville fantoche 77
Vitesse de jeu 109, 133
Voie ferrée 46, 52, 94

Z

Zone de Contrôle 53

V

Vapeur 146

Victoire

Cités-états et victoire 120

Conditions de victoire 25

Gagner une partie 121

Victoire culturelle 84, 96, 98

Victoire diplomatique 101, 122

Victoire et technologie 88

Votre score 123

Villes 69–76

Assaut et défense de ville 61

Attaquer une ville avec des
unités 62

Bannière de la ville 69, 70

Citoyen disponible 71, 75

Citoyens disponibles 71

Combat de villes 61, 75

Construction dans les villes 72

Croissance de ville 80

Croissance d'une ville 82

Croissance d'une ville 82

Défendre 76

Écran de ville 69, 70, 72, 73, 75,
78, 82, 83, 108

Exploiter les terres arables 74

Fonder une ville 69

Liste des villes 24

Où fonder une ville 69

S'emparer d'une ville 76

S'emparer d'une ville 76

Unité dans les villes 62, 72

Ville annexée 79

SID MEIER'S
CIVILIZATION
THE BOARD GAME

CHOOSE YOUR PATH TO VICTORY!

Race your friends to become the first civilization to leave your mark on history in this board game for 2-4 players. Explore the world, research new technologies, build an empire, and conquer your enemies in a struggle of face-to-face diplomacy and warfare. With a unique map every game, six different civilizations, dozens of technologies to research, and four distinct victory conditions, no two games play the same way.

Sid Meier's Civilization: The Board Game features:

- Four different ways to win: culture, economic, military, or technology.
- An open diplomacy system that allows players to negotiate with their opponents.
- An innovative "tech pyramid" system for researching new technologies.
- A fast, addictive combat system.
- And much more!



FANTASY
FLIGHT
GAMES

WWW.FANTASYFLIGHTGAMES.COM

